Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Nº 9 - Septiembre - 975 ptas - 5'86 €



Demo Jugable VIRTUA TENNIS ¡¡Sé el primero en probarlo!!

Guías Completas

Dead or Alive 2

Ecco the Dolphin

¿Te apuntas a la moda deportiva?

Sydney 2000

Virtua Athlete 2K

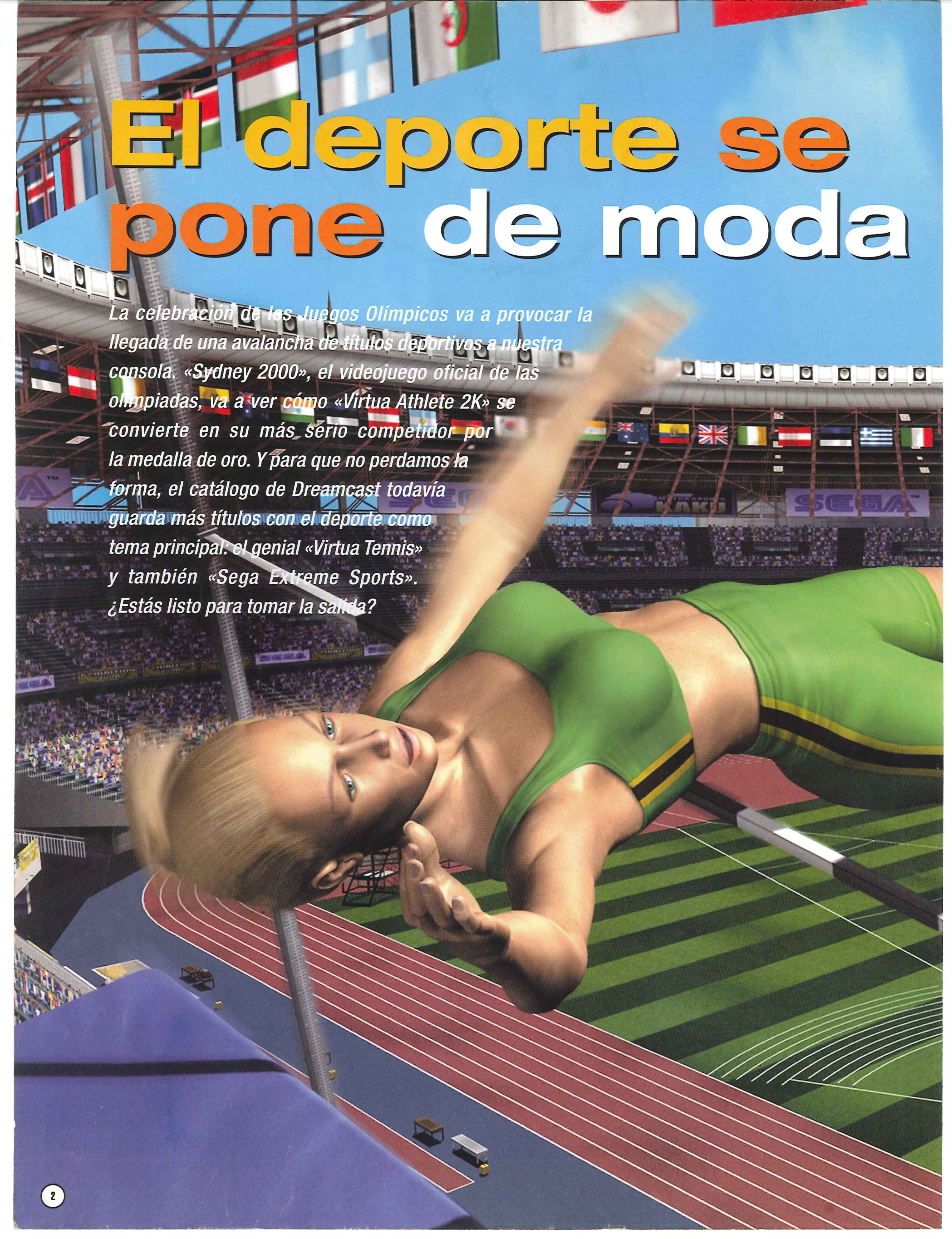
Sega Extreme Sports

VIRTUA TENNIS ¡Así juegan los campeones!

DREAMON VOL.12: INCLUYE 3 DEMOS JUGABLES Y 3 VÍDEOS CON LAS NOVEDADES DE MAYOR ACTUALIDAD

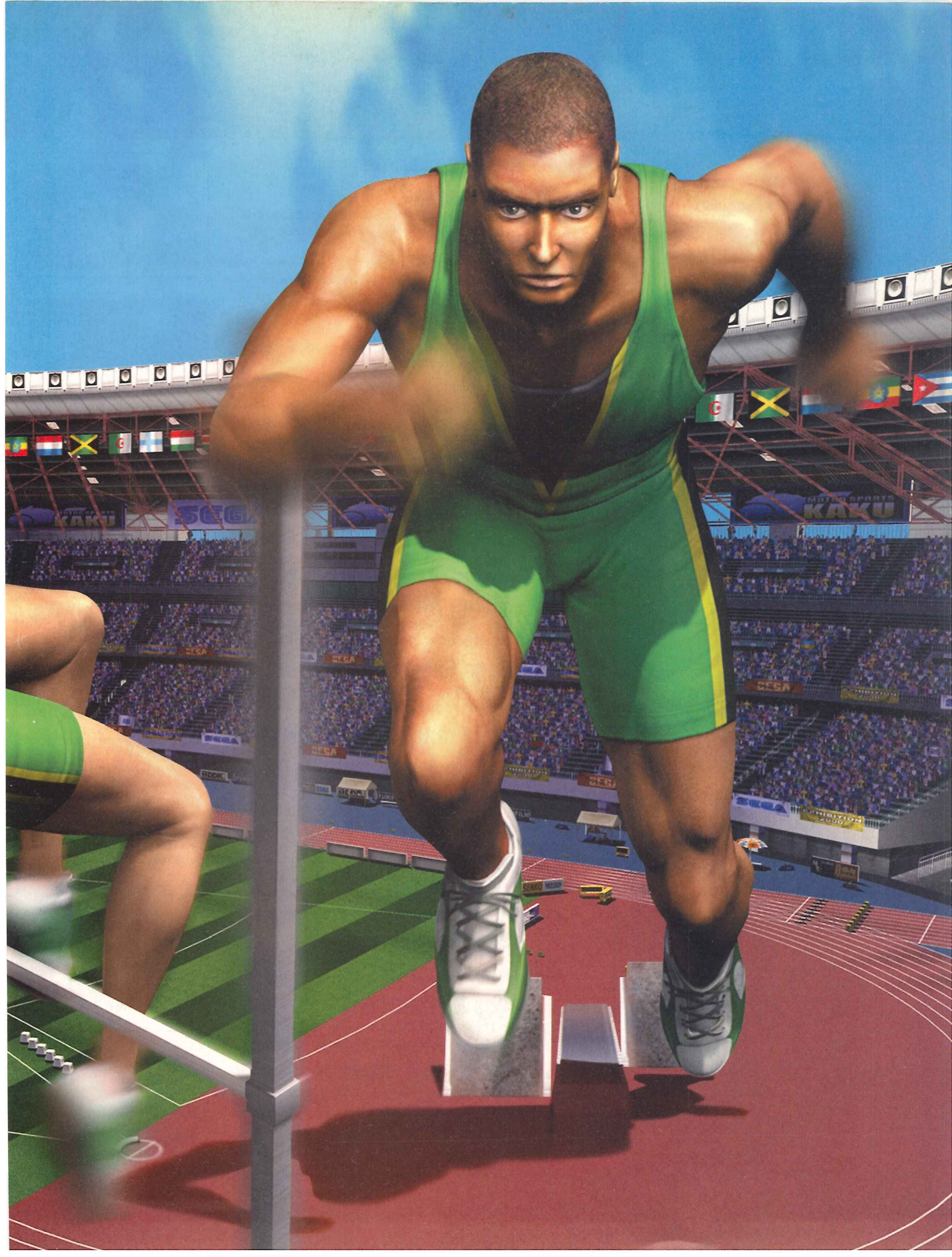
VIRTUA TENNIS • GAUNTLET LEGENDS • F-1 WGP 2 • VIRTUA ATHLETE

8 424094 810048 00009



El deporte se pone de moda

La celebración de los Juegos Olímpicos va a provocar la llegada de una avalancha de títulos deportivos a nuestra consola. «Sydney 2000», el videojuego oficial de las olimpiadas, va a ver cómo «Virtua Athlete 2K» se convierte en su más serio competidor por la medalla de oro. Y para que no perdamos la forma, el catálogo de Dreamcast todavía guarda más títulos con el deporte como tema principal: el genial «Virtua Tennis» y también «Sega Extreme Sports». ¿Estás listo para tomar la salida?


SEGA
KAKU

Staff

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Javier Abad
Oscar de Lera, Francisco Javier Mariscal
Colaboradores: Daniel Turienzo y Rubén Horcajada
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Fernando Bravo, Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero:
Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta 28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián
C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN:
C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta 28020 Madrid
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI
Depósito Legal: M-41509-1999



Hobby Press es una empresa
de **Grupo Axel Springer**



Sumario

Número 9 - Septiembre 2000

06 Panorama

▶ **06 - Actualidad**
Un repaso a todas las novedades, desde el nuevo simulador de fútbol que programa Sega a la quinta aventura de Lara Croft.

▶ **12 - En desarrollo**
Investigamos cómo marcha el desarrollo de «Half-Life», y te descubrimos también «Looney Tunes Space Race».

▶ **16 - Internacional**
«Jet Set Radio» y «Grandia II» ya han salido en Japón. ¿No te mueres de ganas por saber cómo les ha ido en su debut?

18 Reportaje

▶ **Alone in the Dark 4**
Visitamos a los programadores de la nueva aventura de terror que amenaza nuestra consola. ¡Atrévete a leer estas páginas!

24 Previews

▶ **24 - Sydney 2000**
El juego oficial de las Olimpiadas de Sydney te va a poner en forma. Te enseñamos sus pruebas, para que vayas entrenando.

▶ **28 - Virtua Athlete 2K**
A Sega también le ha entrado la vena deportiva. Salto de altura, 100 metros lisos, jabalina… ¿Cuál es tu especialidad?

▶ **32 - Sega Extreme Sports**
Aquí vas a poder practicar los deportes más arriesgados que se han visto nunca en un videojuego. Buscamos gente valiente.

▶ **36 - San Francisco Rush 2049**

▶ **38 - F-1 Racing Championship**

40 Novedades

▶ **40 - Virtua Tennis**
Prepárate bien, porque Carlos Moyá está al servicio, y tiene bola de partido. El juego del que todo el mundo habla maravillas ya está aquí, y será mejor que vayas pensando en comprártelo.

▶ **44 - SF3 Third Strike**
Chun-Li y sus demás compañeros ya están otra vez a la gresca. ¿Pero es que estos tíos no van a dejar nunca de pelearse?

▶ **46 - The Nomad Soul**
Una aventura futurista que se desarrolla en un futuro tipo "Blade Runner". ¡No te pierdas las escenas picantes que aparecen!

▶ **48 - South Park Rally**
A los protagonistas de South Park les han comprado un kart para que echen carreras. Ya te imaginarás la que se ha montado…















▶ 50 - Roadsters
▶ 51 - The Spirit of Speed

52 Zona Abierta

▶ **Tu sección**
Te lo hemos dicho ya mil veces: necesitamos tu colaboración para llenar estas páginas. ¿A que esperas para colaborar con nosotros?

55 Guía de compras

▶ **Te ayudamos a decidirte**
En esta guía vas a encontrar todos los datos que necesitas para tomar la decisión más importante: ¿qué juego te vas a comprar?

60 Internet

▶ **Páginas insólitas**
Hemos registrado la red de arriba a abajo en busca de las páginas más extrañas, divertidas y también inútiles que te puedas imaginar.

64 Guías y trucos

▶ **64 - Dead or Alive 2**
Estos chicos han estado entrenando fuerte para ser los campeones, pero no contaban con que tú serás el luchador más experimentado.

▶ **74 - Ecco the Dolphin**
El delfín de Sega protagoniza un juego precioso, pero también muy difícil. ¡Menos mal que estamos aquí nosotros para ayudarte!

▶ **84 - Trucos**
Cuatro páginas llenas de "trampas" para tus juegos favoritos.

88 Generación Dreamcast

▶ **88 - Llegan los Juegos Olímpicos**
La cita con los Juegos de Sydney no podía pasar desapercibida en nuestra revista. ¡La mejor guía para seguir estas Olimpiadas!

▶ **92 - Cine**
Con el buen tiempo apetece ir por la noche a un cine de verano. El sitio lo buscas tú, nosotros te proponemos los mejores estrenos.

▶ **94 - Música**
Se te van a ir los piés siguiendo el ritmillo que sale de esta página.

▶ **95 - Electrónica**

▶ **96 - Agenda**



Este mes, en nuestro GD-Rom:

Dreamon™
Volume 12

Presented by


Demos Jugables:

▶ Virtua Tennis



Disputa un partido del modo arcade, tanto en individual como a dobles, junto a tres amigos. La mejor forma de descubrir la desbordante jugabilidad del simulador de Sega. ¡Verás cómo consigue engancharte!

▶ Gauntlet Legends



Tienes ocho personajes a elegir, y puede haber hasta cuatro jugadores simultaneamente en la pantalla. Te aconsejamos que te busques unos colegas que te ayuden, porque... ¡hay cientos de enemigos esperando para machacarte!

▶ F-1 World Grand Prix 2



El cirtuito alemán de Hockenheim está a tu disposición para que demuestres tu pericia al volante de un McLaren, un Jordan o un Arrows. Menos mal que antes puedes hacer un recorrido de reconocimiento.

Vídeos:

▶ **Virtua Athlete 2K**
▶ **Aerowings 2: Air Strike**
▶ **Power Stone 2**

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: Revista Oficial Dreamcast dispone de un servicio técnico, en el que se pueden consultar dudas acerca de nuestros GD-Rom. El horario de servicio es de 10h. a 14h. y de 16h. a 20h. de Lunes a Viernes, en el **TELÉFONO: 902 15 18 01**

¿El simulador de fútbol definitivo?

Sega está programando el gran juego de fútbol que necesita Dreamcast

Pese a que Dreamcast puede presumir de tener una excelente colección de juegos deportivos, somos muchos los que pensamos que el fútbol sigue siendo la gran asignatura pendiente de nuestra consola. Todos los aficionados al deporte rey suspiramos por un simulador que esté a la altura de títulos tan buenos como «NBA 2K» o el mismísimo «Virtua Tennis», y ahora por fin nos llegan noticias de que esta situación va a cambiar.

El pistoletazo de salida en lo que parece que puede ser la carrera hacia el simulador de fútbol que todos deseamos lo ha dado Jean-Francois Cecillon en una entrevista con la prestigiosa revista Edge. El mandamás de Sega Europa dijo en ella que: "comenzamos a investigar en enero, hablando con cientos de personas, aficionados y jugadores, para obtener un concepto de cómo debería ser el mejor juego de fútbol del mundo. Después se lo pasamos a nuestros estudios en Japón, que ya están trabajando en ello".

¡Que notición, señores! Todavía no hay ningún dato que os podamos adelantar, pero una cosa sí es segura: el mejor juego de fútbol de la historia está ya de camino a nuestras Dreamcast.



Virtua Striker 2: Esta conversión de la recreativa tiene unos gráficos y unas animaciones excelentes, pero su jugabilidad resultó demasiado arcade para los puristas del género.



Worldwide Soccer 2000: Hasta ahora es lo más cercano a un simulador en toda regla que tenemos en nuestra consola, pero tampoco alcanza el nivel deseado.

rumor

Un alarmante rumor había surcado en las últimas semanas las páginas de Internet: al parecer, **SEGA** podría estar pensando en abandonar el desarrollo de juegos para las máquinas recreativas. Sin embargo, la compañía se ha apresurado a desmentirlo, con lo que todos nos podemos sentir más tranquilos y confiar en que seguiremos jugando a joyas como **«VIRTUA TENNIS»** o **«CRAZY TAXI»**.

Sega lo ha puesto a la venta en Estados Unidos

EL PACK MÁS DEPORTIVO

La filial estadounidense de Sega ha puesto a la venta en los EEUU una oferta de lo más suculento. Se trata de esta Dreamcast negra tan maja que veis en la foto, y que además viene acompañada de dos simuladores deportivos de primerísimo nivel: «NBA 2K» y «NFL 2K». El precio total del paquete ronda las 40.000 pelas, y antes de que inundéis la redacción con preguntas, os adelantamos que, lamentablemente, no hay noticias de que Sega España tenga en mente lanzar el pack a corto plazo.



¡No te pierdas nuestro próximo número!

La Revista Oficial Dreamcast va a llegar al número 10 el mes que viene, y para celebrarlo tenemos preparado un Dream On de auténtico lujo, con nada menos que seis demos jugables: «Space Channel 5», «Sydney 2000», «MSR», «Tokyo Highway Challenge 2», «San Francisco Rush 2049» y «Wacky Races». Corred a reservarlo a vuestro quiosco, ¡no os vayáis a quedar sin él!



¡Los dinosaurios atacan Dreamcast!

«Dino Crisis» saldrá en Japón

El rugido de los dinosaurios se va a oír bien fuerte en las Dreamcast japonesas tras el anuncio por parte de Capcom de que tiene previsto lanzar una versión de «Dino Crisis» en tierras niponas.

El juego será una versión casi exacta al original aunque con texturas mejoradas y mayor resolución (algo parecido a lo que ocurrió con «Resident Evil 2»).



TAN FUERTE COMO CIEN ESPADAS

«Hundred Swords», un nuevo juego de Sega





El grupo de programación de «Jet Set Radio», recién bautizado como Smilebit, acaba de anunciar en tierras niponas que prepara el lanzamiento en Dreamcast de «Hundred Swords», un nuevo juego de estrategia on-line.

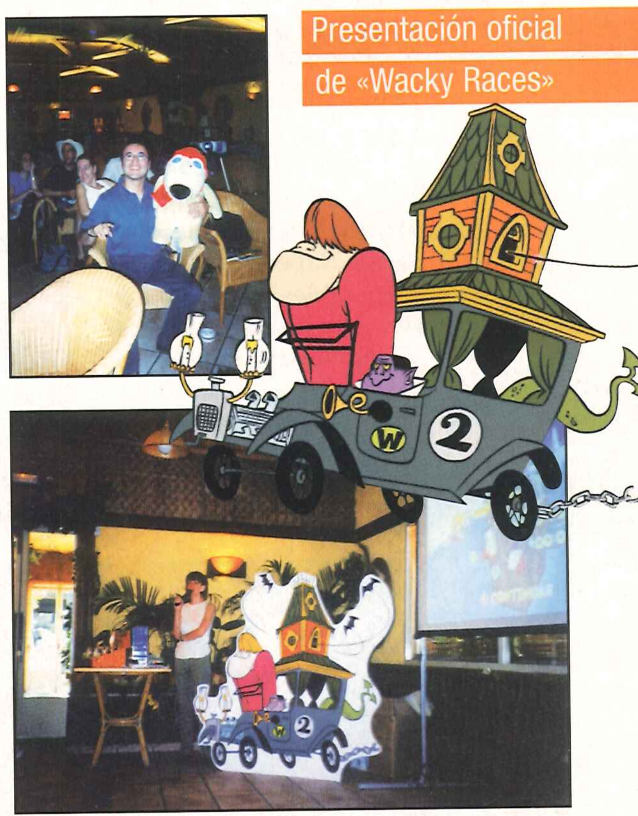
El juego estará en la línea de títulos de PC como «Command & Conquer», y entre sus características principales destaca que permitirá que hasta cuatro jugadores participen en las partidas en Internet desde una misma consola.

Además, Smilebit ha confirmado que «Hundred Swords» debutará primero en los salones arcade, y dará después el salto a la consola, donde los usuarios disfrutarán de unas batallas masivas en tiempo real, en las que se enfrentarán ejércitos de hasta 400 guerreros.

De momento, estas dos pantallas son las primeras imágenes del juego que han llegado a nuestra redacción.

CARRERAS LOCAS en el parque

Presentación oficial de «Wacky Races»



A mediados del pasado mes de julio, Infogrames nos citó en el parque de atracciones de Madrid para asistir a la presentación oficial de «Wacky Races». La puesta de largo del juego de Pierre Nodoyuna, Penélope Glamour y compañía no sólo nos hizo pasar un rato muy divertido, sino que incluso nos permitió demostrar nuestro dominio de la conducción en una competición improvisada entre los asistentes.

Como os podéis imaginar, la emoción de la carrera estuvo en ver quién conseguía la medalla de plata, porque el primer puesto (y un enorme peluche de Patán que nos ha quedado monísimo en casa) nos lo llevamos nosotros de calle. Bueno, de algo tenían que servir tantas horas de entrenamiento, ¿no?

STAR WARS ¡al rojo vivo!

La saga galáctica se llena de novedades

La saga de "La guerra de las galaxias" es noticia este mes por dos motivos: el primero es que Electronic Arts ha confirmado que el «Episode I: Racer» llegará en agosto, así que quizá esté en la calle cuando leáis esto.

Por otra parte, LucasArts y BioWare han anunciado sus planes para crear un RPG basado en "Star Wars", y todo apunta a que tendremos una versión para Dreamcast.







Las recreativas doblan su éxito

Sega anuncia segundas partes

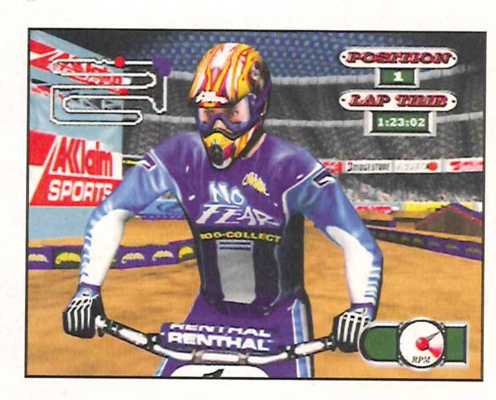
Es verano, una época de vacaciones para... ¿todo el mundo? ¡No! En Japón hay un grupo de personas que trabaja incansablemente. Se trata de los equipos de programación de la división de recreativas de Sega, que tienen dos grandes proyectos entre manos. Hablamos de las segundas partes de dos de los juegos más divertidos que se pueden encontrar hoy en día: «Crazy Taxi» y «Virtua Tennis». ¿Os imagináis lo que puede ser eso?

ACCLAIM NO DESCANSA

Dos nuevos juegos figuran en su lista de lanzamientos más inmediata

El plan de lanzamientos de Acclaim para nuestra consola continúa siendo uno de las más prolíficos. El catálogo de novedades de la compañía incluye dos títulos, «Super Magnetic Neo» y «Jeremy McGrath Supercross», que van a estar disponibles a lo largo del mes de agosto. ¿Por qué esperar más? Como sabéis, el primero es un colorido juego de plataformas con un protagonista muy simpático, mientras que el segundo nos va a traer un deporte tan poco habitual como el motocross.

En este número no hemos tenido tiempo de darles más cobertura, pero no dejéis de leernos el mes que viene para saber más cosas sobre los dos.







GOLPE A LA PIRATERÍA

Sega ha cerrado más de 60 webs que vendían juegos piratas para Dreamcast

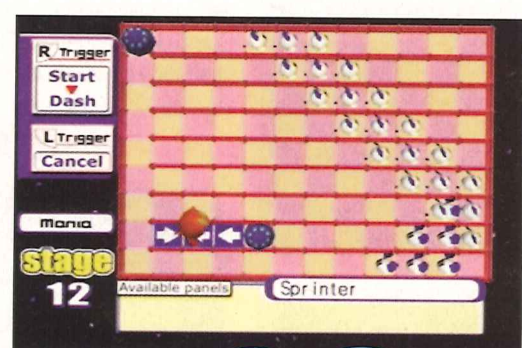
Seguro que muchos de vosotros estáis ya al tanto de que han comenzado a circular por Internet juegos piratas para nuestra consola, una práctica ilegal que no sólo perjudica a las compañías, que ven cómo su software es copiado sin miramientos, sino también a los usuarios, que podríamos llegar a sufrir las consecuencias de una eventual caída en las ventas "legales" de videojuegos.

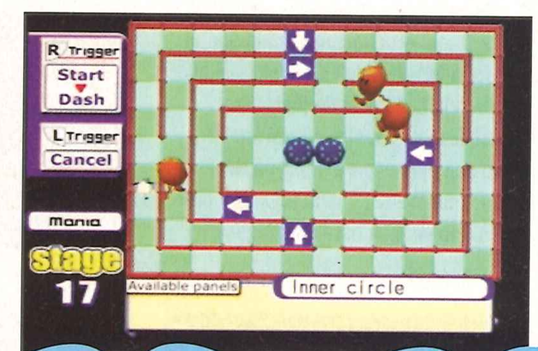
Afortunadamente, parece que Sega no está dispuesta a permitir que los piratas campen a sus anchas, y por eso no ha tardado en cerrar en Estados Unidos más de 60 páginas webs y 125 sitios de venta por Internet que se dedicaban al tráfico ilegal de juegos para nuestra consola.

La compañía está trabajando conjuntamente con Yahoo!, Lycos, Excite, Amazon y eBay para acabar con esta práctica tan dañina, con lo que es probable que se trate sólo del primer paso de una acción de gran envergadura para acabar con la piratería.

CHUCHU ROCKET! ¡Menudo exitazo!

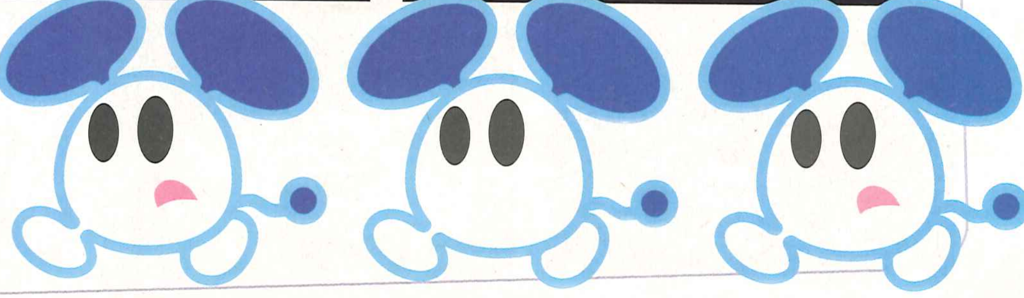
Se han recibido más de 100.000 peticiones del puzzle on-line





La decisión de regalar «ChuChu Rocket!» por parte de Sega está demostrando ser un verdadero acierto. El número de peticiones que se han recibido desde principios de junio supera con creces las 100.000, con lo que el objetivo de promocionar el juego on-line entre los usuarios ha quedado plenamente conseguido.

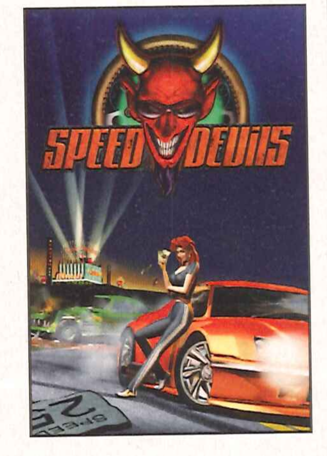
Ahora, una vez que los "chuchus" han abierto el camino, sólo queda que títulos como «Quake 3: Arena», «Black & White» o «Phantasy Star Online» repitan el éxito en los meses venideros.



Los diablos de la pista se pasan a Internet

Ubi Soft prepara «Speed Devils Online»

«Speed Devils» fue uno de los juegos de velocidad que apoyó el lanzamiento de Dreamcast, y nos sorprendió a todos, tanto por su intrépido espíritu arcade como la calidad de sus gráficos. Ahora, Ubi Soft acaba de anunciar que está programando la segunda parte, ¡y se vislumbran novedades muy interesantes!



La más llamativa va a ser una opción para que cinco pilotos compitan a través de Internet, algo que estamos deseando probar cuanto antes. Habrá también nuevos coches, y los circuitos seguirán una estética mucho más futurista.

¡LARA CONFIRMA SU QUINTA AVENTURA!

Se llamará «Tomb Raider Chronicles»



Core Design, la compañía a la que debemos agradecer eternamente el nacimiento de la heroína Lara Croft, acaba de anunciar que la quinta entrega de la serie «Tomb Raider» está ya en proceso de desarrollo.

Los primeros datos del juego que han salido a la luz son su título, «Tomb Raider Chronicles», y algunos rasgos generales sobre el engine (será una versión mejorada del anterior) y el estilo de juego, que se mantendrá fiel al de sus predecesores.

Entrando ya en el terreno de la especulación, hay quien dice que el argumento se basará en la película, mientras que otros afirman que reproducirá diferentes fragmentos de la vida de la señorita Croft.

UNREAL se suma a la fiesta de DREAMCAST

Otro que quiere repetir sus triunfos en PC

Parece que la batalla por ocupar el trono del modo deathmatch en Dreamcast va a repetir los mismos protagonistas que han venido luchando los últimos años en PC. Después de conocer los anuncios de las conversiones a nuestra consola de «Quake 3» y «Half-Life», ahora un tercer invitado ha entrado también en escena: se trata de «Unreal Tournament», el juego de Epic Mega Games, que va a llegar a los 128 bits de Sega gracias al acuerdo entre Infogrames y la compañía norteamericana.

Aunque todavía es muy pronto para hablar de novedades, es más que probable que nuestra versión mantenga los encarnizados enfrentamientos en Internet que han hecho las delicias de los usuarios de PC, aunque los usuarios de Dreamcast todavía vamos a tener que esperar hasta finales de este año o principios del próximo para disfrutarlos.







Para que disfrutes a tope tus juegos de carreras

NUEVO VOLANTE RACING SYSTEM



Pisad un momento el freno de vuestro coche, que seguro que esta noticia os interesa. La distribuidora Herederos de Nostromo acaba de poner a la venta un cartucho adaptador llamado "RS Engine", que permite conducir en los juegos de carreras para Dreamcast con el volante Racing System.

Por un precio recomendado de 19.990 pesetas podéis llevaros a vuestra casa el cartucho adaptador y el volante, que incluye también una caja de cambios estilo fórmula-1 y unos pedales con una pesada base que impide los vuelcos.

Con la calidad gráfica de los juegos de Dreamcast y un periférico así, a partir de ahora el realismo va a ser total.



VIRTUA TENNIS:

TAN REALISTA

SIN DARTE

MOVERÁS

A UN LADO

A UN LADO



Virtua Tennis no sólo es el mejor juego de tenis que jamás hayas visto, es uno de los mejores simuladores deportivos de la historia. Sus gráficos son increíbles. Cada dejada, smatch o servicio se recrea con 128 bites de absoluto realismo. Nunca se había visto nada parecido. Gracias a Dreamcast Carlos Moyá es idéntico a Carlos Moyá: sus movimientos, sus gestos, su prodigioso revés... Y como Carlos, todos los demás: Kafelnikov, con su demoledor servicio; Piolín, con su resolutiva volea; Jim Courier, con su terrible drive... Las mejores raquetas de la ATP te están esperando. Se trata de barrerles de la pista o de ser barrido.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

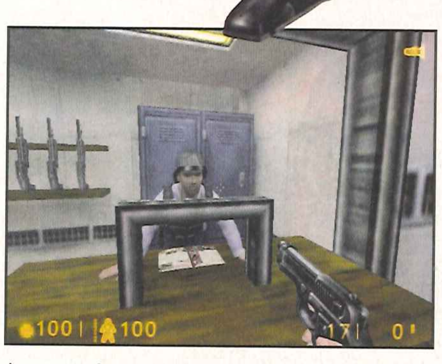
HALF-LIFE
¡explosión inminente!

Dreamcast se prepara para darle la bienvenida a uno de los juegos más esperados. ¿Listo para la batalla?

A medida que vamos tachando días en el calendario va quedando menos para que podamos ver un precioso disco de «Half-Life» girando en nuestra Dreamcast. El avance del trabajo de conversión marcha imparable, y ahora acabamos de conocer nuevos datos de este esperadísimo shooter en primera persona por boca de Randy Pitchford, su diseñador jefe.

La primera gran noticia es que nuestra versión de «Half-Life» no sólo va a incluir el juego original, que como sabéis recibió numerosos premios al mejor juego del año cuando salió en PC, sino que también va a incluir todo un nuevo episodio desarrollado en exclusiva para la consola de Sega. Según nos contó Pitchford, "este episodio se llamará «Half-Life: Guard Duty», y su argumento girará alrededor del guardia de seguridad Barney. Los jugadores podrán experimentar la acción en las instalaciones de investigación de Black Mesa desde una perspectiva completamente diferente, puesto que visitarán zonas nuevas de la base". En realidad, la duración de este episodio será algo menor que la del original, pero tendrá sus propios retos, con lo que al final será como si nos llevásemos a casa dos juegos por el precio de uno. ¿A que suena bien?

Otro dato que interesará seguro a muchos de los que hayáis jugado a la versión de PC es el control. ▶▶



La perspectiva en primera persona nos va a acompañar durante toda la aventura. ¿Y este tío que está mirando?

El modo individual de la versión de Dreamcast vendrá con una sorpresa: ¡un nuevo capítulo programado en exclusiva para nuestra consola!

El amigo Pitchford (ya hay confianza, ¿no?) comenta que "el mando de Dreamcast ha resultado ser bastante intuitivo. Por supuesto, la versión final del juego permitirá personalizar las opciones de configuración y, para aquellos jugadores que tienen la versión para PC y quieran disfrutar de la versión para Dreamcast, el objetivo es que «Half-Life» sea compatible con el teclado de la consola, y también con el nuevo ratón que va a salir al mercado".

Un último aspecto que quisimos comentar con Randy Pitchford es saber lo que le parece Dreamcast a la gente que lleva varios años programando para PC, y su respuesta no pudo ser más clara: "Es una máquina maravillosa. Renderiza los polígonos rápidamente, incluye módem y cuenta con un sistema de desarrollo que resulta muy familiar para los que estamos acostumbrados a programar para PC".

En fin, que estamos impacientes por ver cómo queda todo, porque al juego apenas le quedan unas semanas para estar terminado. ¡Todos listos para entrar en combate!







Las instalaciones de la base Black Mesa van a ser el escenario en el que transcurrirán todos los combates.

EL JUEGO ON-LINE LEVANTA POLÉMICA

Justo cuando estábamos recopilando información para realizar este reportaje descubrimos en Internet un rumor de lo más inquietante: ¡las partidas on-line podrían quedar fuera de la versión de «Half-Life» para Dreamcast!

Según dicen estas especulaciones, la necesidad de tener el juego acabado en las fechas previstas podría provocar que sus creadores optasen por prescindir de los modos de juego en Internet.

De cualquier forma, como a nosotros nadie nos ha confirmado oficialmente esta noticia, esperamos que no pase de ser una pesadilla veraniega producto de alguna mente calenturienta. Y es que, como todos sabéis, es precisamente en las partidas on-line donde reside uno de los grandes atractivos de «Half-Life».



Fijaros en los detalles del rostro de este soldado. La suavidad de las texturas utilizadas va a permitir que el realismo de los gráficos alcance niveles casi inauditos.



¡MEJOR QUE EL ORIGINAL!

Las características técnicas de la versión de Dreamcast van a ser superiores a las del juego original. En palabras de Pitchford, "dado que el hardware de Dreamcast tiene un rendimiento muy superior a los requisitos mínimos del sistema para la versión de PC, ha sido posible mejorar el diseño del juego. En particular los modelos, gracias a una mayor resolución y articulación".

Una buena noticia, ¿verdad? Pues vamos a ver cómo se lleva a la práctica con la ayuda de la imagen que os mostramos aquí abajo y del propio Pitchford: "Si, por ejemplo, comparamos los nuevos soldados mejorados para Dreamcast (derecha) con los soldados del juego original (izquierda), podemos apreciar más detalles del arma, del equipamiento de su cinturón e incluso de la expresión de su rostro. La mayoría de las armas han sido mejoradas y también se han introducido algunas nuevas, como la ametralladora M4 con lanzagranadas incorporado o la pistola automática Baretta". Como veis, todo estará pensado para que el juego sea un bombazo.



Carreras espaciales marca ACME

Los personajes de la Warner van a poner a prueba su pericia como pilotos en «Looney Tunes Space Race»



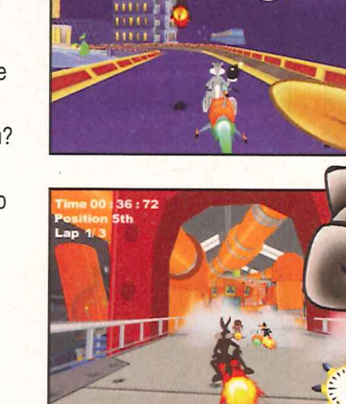
Conmoción en el sistema solar: la compañía Acme va a poner en marcha una competición de carreras interestelares. El ganador recibirá como premio un suministro de por vida de su producto marca Acme favorito, y los mejores pilotos de la factoría Warner no piensan dejar escapar una oportunidad como ésta.

El banderazo de salida de la carrera está previsto para el próximo mes de noviembre, que será cuando Infogrames finalice la puesta a punto de todos los vehículos de «Looney Tunes Space Race». Y la verdad es que después de ver lo bien que les quedó «Wacky Races», su otro juego de carreras basado en una serie de dibujos, ya estamos impacientes por comprobar qué tal conducen Bugs Bunny, el pato Lucas y compañía.

Como podéis apreciar, los gráficos seguirán de cerca la estética de los dibujos animados, y en las carreras también van a entrar en juego todos los "gags" que aparecen en la tele, desde yunques que llueven del cielo hasta agujeros negros portátiles o pistolas desintegradoras. De todas formas, con personajes como Elmer Gruñón o El Coyote de por medio, es casi obvio decir que la locura va a inundar el desarrollo las carreras.

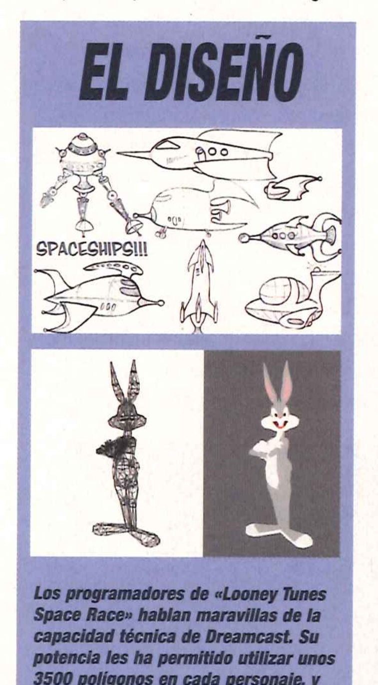
Habrá ocho personajes en total (dos de ellos secretos) y tendremos que recorrer seis planetas, con doce circuitos a nuestra disposición.

¿Se puede esperar más diversión? ¡Pues sí, todavía hay más! Pensad en un disparatado modo para cuatro jugadores, o en un mini-juego de pinball que podremos llevarnos en nuestra Visual Memory, y entonces comprenderéis por qué en nuestra redacción se oían tantos gritos de alegría cuando aterrizó la primera versión jugable (aunque inacabada) de «Looney Tunes Space Race».

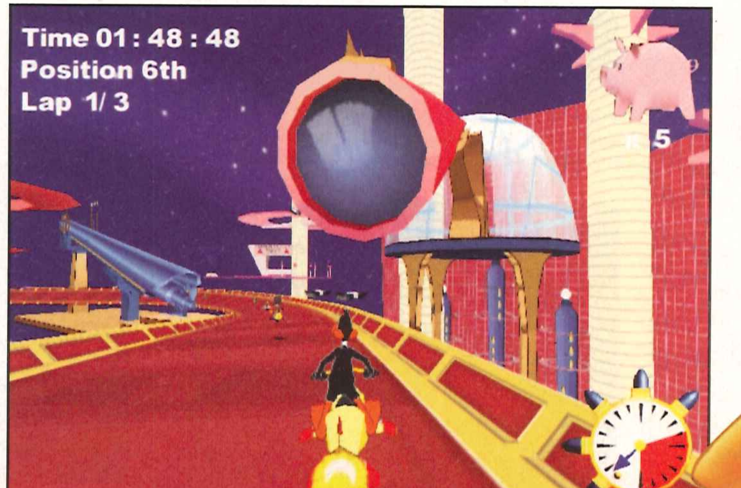


Todos los personajes de la Warner van a participar en estas alocadas carreras.

EL DISEÑO



Los programadores de «Looney Tunes Space Race» hablan maravillas de la capacidad técnica de Dreamcast. Su potencia les ha permitido utilizar unos 3500 polígonos en cada personaje, y más de 500 en los vehículos. Estos son algunos de los bocetos que se han empleado en el diseño del juego, que estará acabado para noviembre.





Bangai-o



Tiroteos sorprendentemente frenéticos
con gran cantidad de acción en la pantalla.

Cuarenta y cinco niveles llenos de enemigos a los que combatir,
teniendo especial cuidado con el del final de cada fase.

Dos personajes distintos controlados por el jugador, con sus
propios sistemas de armamento multidimensional.

Intercalados en la acción del juego
encontrarás distintos puzzles para resolver.



SWING!
ENTERT@INMENT Media AG



Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es



Spray, patines y hip-hop

En Japón disfrutan ya de la fórmula «Jet Set Radio»

El juego nos permite elegir a diferentes patinadores. El perfil de cada uno tiene un contorno negro que les da aspecto de dibujo animado.

Uno de los juegos más innovadores de los que vamos a encontrarnos de aquí al final de año ya está a la venta en Japón. Os hablamos de «Jet Set Radio», que pese a lo que pueda parecer por las imágenes, no es una incursión más en el campo del skateboard.

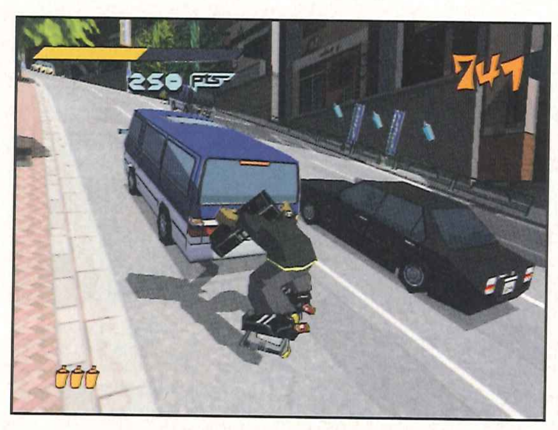
En realidad, «JSR» ni siquiera es un juego deportivo, sino más bien una divertida mezcla de acción y aventura en la que tomamos el papel de unos patinadores que se dedican a marcar su territorio con graffiti. ¿Dónde está la gracia? Pues ante todo en su argumento, que nos sitúa en la ciudad de Tokyoto (no hace falta que os digamos de dónde viene su nombre, ¿verdad?). Allí existen tres zonas dominadas por otras tantas bandas, y nuestra misión es tanto proteger la nuestra del ataque de las bandas rivales, como hacer también alguna que otra incursión para marcar las otras dos con nuestros graffiti y jorobarles la fiesta a nuestros enemigos.

Por supuesto, la policía también tiene mucho que decir en esta movida, y escapar de las garras de un oficial llamado Onimisha es otra de las tareas principales en el juego.

La puesta en escena es soberbia, con una apariencia gráfica de dibujo animado, que se vale de una técnica llamada "cel shading" para poner un contorno negro alrededor de las figuras de los personajes. Si a esto le añadimos una banda sonora en la que abunda el hip-hop, el resultado final es un juego de lo más moderno, que Sega piensa traer a tierras hispanas el próximo mes de noviembre. De momento, como es costumbre, son los "japos" los que tienen el privilegio de conectar este juego en sus Dreamcast.



La policía no está dispuesta a dejar que llenemos la ciudad de graffiti. Escapar de estos sabuesos es una de nuestras misiones principales.



La ciudad de Tokyoto está dividida en tres zonas: Kogane-Cho, Benten-Cho y Shibuya-Cho, que es la que pertenece a nuestra banda.



Los graffiti son nuestra arma para marcar el territorio. Existe una opción para editarlos, y en Japón incluso es posible bajarse distintos diseños de la web del juego.



Un RPG de ensueño

Te contamos cómo ha sido el debut japonés de «Grandia II»



Game Arts utilizó este cartel para anunciar el lanzamiento del juego en tierras niponas.

El día 3 de agosto del año 2000 pasará a la historia como la fecha en la que se puso a la venta en Japón «Grandia II». A la espera de que Sega mueva ficha con títulos como «Skies of Arcadia» o «Phantasy Star Online», el juego de Game Arts ha confirmado lo que ya se intuía: se trata de una de las obras maestras del género.

Pese a que «Grandia II» ha cabido en un solo GD-Rom, sus creadores calculan su duración entre cuarenta y sesenta horas. A fin de cuentas, de algo tenía que servir el encerrar a un equipo de doscientos programadores durante dos años y medio, ¿no?



El argumento del juego nos habla de dos dioses, Granas y Valmar, que se enfrentaron hace 10.000 años en una batalla que venció el primero, el dios de la luz. Ahora, sin embargo, una serie de acontecimientos hacen que sus habitantes tengan el temor de que Valmar esté de vuelta, y es aquí donde da comienzo la aventura.

Este planteamiento se plasma en unos gráficos muy detallados, tanto en el modelado de los protagonistas como en los escenarios en 3D, que se entrelazan con más de veinticinco minutos de secuencias de vídeo.

Ahora sólo queda esperar que Ubi Soft, que es quien tiene los derechos del juego fuera de Japón, no tarde demasiado en traerlo a nuestro país.





«Grandia II» se desarrolla en un universo de una belleza extraordinaria, ¿no os parece?





¿Entrarías con él en tu peor pesadilla?

Se llama Edward Carnby, y va a ser uno de los protagonistas de «ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE», tu próxima cita con el miedo más escalofriante. Si tienes agallas, a continuación te invitamos a descubrir todos los detalles sobre su desarrollo.

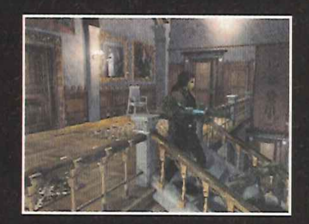


Edward Carnby, el detective especializado en investigar lo desconocido, ha vuelto. La compañía Infogrames está trabajando en la cuarta entrega de «Alone in the Dark», que llevará como subtítulo «The New Nightmare» (la nueva pesadilla), y esta vez la aventura no va a ser un privilegio reservado a los usuarios de PC. Cuando llegue el mes de noviembre y el desarrollo del juego por fin esté terminado, también habrá una versión de Dreamcast lista para recordarnos las inquietantes sensaciones del miedo más primario.

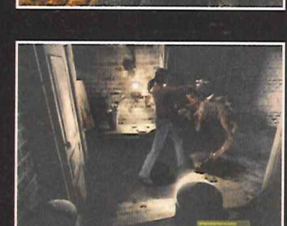
Como seguramente sabréis, «Alone in the Dark» fue el título pionero que inauguró el género de las aventuras de terror, uno de los que tienen más auge en la actualidad, y las tres entregas que han aparecido anteriormente a ésta han servido para consagrarlo como uno de los grandes clásicos de la historia del videojuego. El cuarto capítulo está siendo programado por Darkworks, un grupo que tiene su sede en París, y la Revista Oficial Dreamcast estuvo de visita en su cuartel general para conocer de primera mano qué es lo que podemos esperar de él.

Lo primero que tenemos que destacar es que Carnby no va a enfrentarse en solitario a este nuevo reto: los creadores del juego van a introducir por primera vez en la serie a una co-protagonista femenina, llamada Aline Cedrac, para que podamos elegir entre ambos personajes antes de comenzar la aventura. Después, el desarrollo de los acontecimientos cambiará dependiendo de a cual de los dos hayamos escogido, aunque durante toda la partida seguiremos manteniendo un contacto por radio con el personaje que hayamos dejado en segundo plano.

Como es habitual en el género, la jugabilidad descansará sobre una base argumental muy sólida, con una trama llena de intriga, sorpresas y giros inesperados que se irá desenvolviendo con maestría a medida que progresemos en nuestra investigación. ⇨⇨









DARKWORKS



En estas dos fotos aparece gran parte del equipo de desarrollo en el que Darkworks ha confiado para crear «Alone in the Dark 4». Detrás de esa apariencia tan modosita se esconde un grupo de gente con la mente muy retorcida, psicópatas que trabajan con el único propósito de aterrorizarnos. Para conseguirlo, partieron de un guión entre cuyos creadores hay profesionales procedentes del mundo del cómic y el cine. Su experiencia está resultando decisiva para que el producto final que Infogrames traiga hasta nuestras Dreamcast a lo largo del próximo mes de noviembre sea uno de los juegos más terroríficos que hayamos probado en nuestra larga vida de jugones.

Los protagonistas



EDWARD CARNBY

Nacionalidad: americana
Piel: blanca
Altura: 1,84 m
Color de los ojos: gris azulado
Color del cabello: castaño
Fecha de nacimiento: 29 de febrero de 1968
Lugar de nacimiento: Richmond, Virginia, (EEUU)
Nombre del padre: desconocido
Nombre de la madre: desconocido

Carnby trabaja para la agencia creada en 1982 por Charles Fiske, un antiguo miembro de la célebre y secreta oficina 713. Fiske y Carnby se dedican a investigar los asuntos extraños en los que aparezcan fenómenos sobrenaturales y paranormales. Carnby es un ser humano normal, no tiene poderes parasicológicos que le ayuden a resolver los casos que le asignan. Su único talento destacable es el de saber reconocer dónde acecha el mal.



ALINE CEDRAC

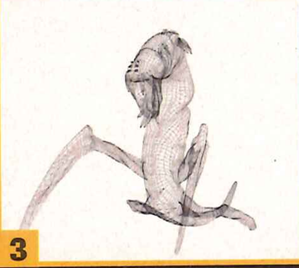
Nacionalidad: americana
Piel: blanca
Altura: 1,72
Color de los ojos: verdes
Color del cabello: pelirrojo
Fecha de nacimiento: 30 de junio de 1974
Lugar de nacimiento: Lexington, Boston (EEUU)
Padre: desconocido
Madre: Marie Cedrac

Su interés se centra especialmente en la tribu india de los Abkanis. El reciente descubrimiento (atribuido a Obed Morton) de un escrito Abkani que se remonta a varios miles de años ha revolucionado el mundillo de la antropología india, y ha supuesto para Aline una beca de la Fundación Rockefeller para escribir un libro sobre este hallazgo.

ASÍ SE DA VIDA A UNA CRIATURA INFERNAL


1

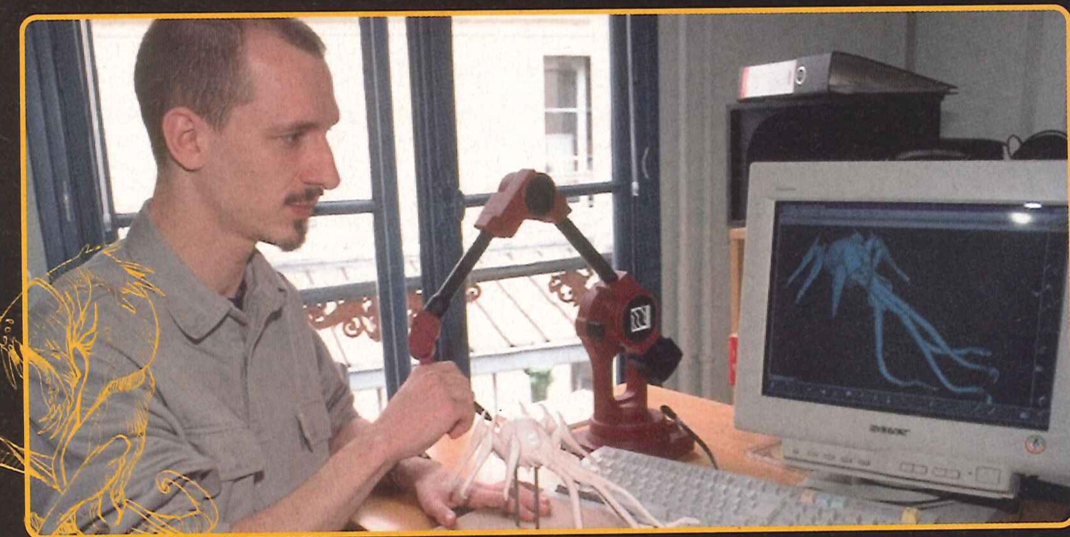

2


3


4


5

En una aventura de terror como ésta, el diseño de los enemigos a los que tendremos que enfrentarnos durante la partida es uno de los aspectos más importantes, siempre buscando que sean lo más atractivos para el jugador. Los creadores de «Alone in the Dark» han renunciado a utilizar los clásicos zombies, un recurso demasiado gastado en el género, y en su lugar están dando vida a un grupo de seres sobrenaturales de las formas más variadas. Como podéis observar a lo largo de la tira de imágenes que aparece aquí arriba, el diseño de una de estar criaturas comienza con el dibujo de un boceto en el que se plasme la idea original (1). A continuación, se realiza un molde de escayola (2), que es el que el artista utiliza como plantilla para realizar primero el esqueleto tridimensional (3), sobre el que posteriormente se añaden las texturas de la piel (4). Así está ya listo para hacernos pasar un mal rato en alguna fase del juego (5).









Nuestro objetivo inicial será encontrar cuatro viejas lápidas que fueron robadas por Obed Morton, un renombrado arqueólogo, y para ello viajaremos hasta Shadow Island, una isla que ha pertenecido a su familia durante varias generaciones. Sin embargo, una vez que lleguemos allí no tardaremos en darnos cuenta de que nuestra tarea va a ser más complicada de lo que parecía en un principio, porque veremos que el lugar se encuentra bajo los efectos de una antigua maldición que tiene su origen en una misteriosa tribu que habitaba allí hace siglos. A partir de entonces, seremos testigos de la aparición de todo tipo de criaturas y fenómenos sobrenaturales, que harán que la misión de Carnby y Cedrac cambie drásticamente, y que salvar su pellejo se convierta entonces en lo más primordial. Suena peligroso, pero… ¿no estáis deseando viajar cuanto antes a la isla?

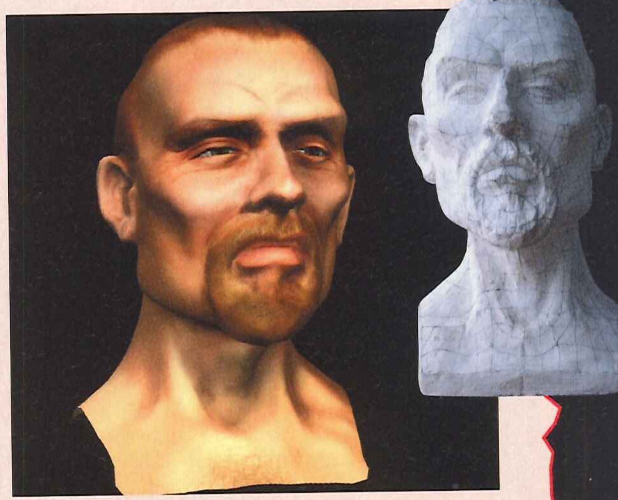
Estaréis con nosotros en que el argumento va a resultar de lo más sugerente, pero también es cierto que no sería la primera vez que un juego que parte de un guión bien elaborado falla completamente al ponerlo en acción. Sin embargo, una de las cosas que pudimos sacar más en claro de nuestra visita a las oficinas de Darkworks es que los creadores de «Alone in the Dark» se están cuidado mucho de no caer en ese error.
La clave tenemos que buscarla en una de sus premisas básicas, que será crear un terror inteligente, que sea producto más de lo que no vemos, de lo oculto e inesperado, antes que del gore gratuito. Si pasamos miedo (de eso se trata, ¿no?), va a estar producido

Otros personajes





Aunque Carnby y Cedrac estarán rodeados de una "fauna animal" muy poco recomendable, en nuestro recorrido por Shadow Island también vamos a tener la oportunidad de conocer a otros seres humanos con los que podremos dialogar para conseguir pistas que nos ayuden a llegar al final. En total, va a haber más de 20 personajes en la aventura, y el equipo de diseñadores se está empleando a fondo en su creación.



➪➪ antes por nuestra propia imaginación que por lo que veamos aparecer en la pantalla. Precisamente por eso la oscuridad va a ser uno de los elementos que estarán siempre presentes en el desarrollo del juego, y por eso también los diseñadores han huido de crear un plantel de enemigos en el que aparezcan los zombies arquetípicos que tanto abundan en el género, prefiriendo situar en su lugar un escalofriante grupo de seres salidos del mundo de las sombras bajo las formas más variadas.

Como os acabamos de comentar un poco más arriba, la oscuridad va a tener un papel de primer orden en la aventura, contribuyendo a crear una atmósfera completamente asfixiante. Los escenarios serán tan lóbregos que los creadores del juego han pensado en que una simple linterna sea uno de los objetos más importantes de nuestro inventario. Si queremos llegar lejos, nos tendremos que ir abriendo camino con ella por las distintas salas y habitaciones, y cuando su luz ilumine en tiempo real cada localización vamos a descubrir unos magníficos entornos prerrenderizados (¿recordáis, por ejemplo, los de «Resident Evil 2»?) en los que nos tocará buscar las claves que nos permitan seguir avanzando. Y aquí no veremos destellos que nos indiquen la presencia de algún objeto oculto, así que habrá que investigar a fondo cada rincón.

Como es también habitual en los juegos de este tipo, a medida que avancemos nos iremos encontrando frente a numerosos puzzles, pero los programadores aseguraron que están esforzándose para que estén perfectamente integrados en la trama, y así no caigan en el error de ser un obstáculo totalmente artificial, un añadido que no tenga nada que ver con el fluir de los acontecimientos. ➪➪





Uno de los grandes clásicos del género de terror se acerca a Dreamcast, y viene con mejores gráficos y un guión de película.



DEL ORDENADOR A TU DREAMCAST



Los artistas gráficos están siguiendo un complejo proceso para hacer que el concepto original se convierta en una situación de juego real. Todo comienza introduciendo en el ordenador las coordenadas y los datos necesarios para crear el universo en tres dimensiones sobre el que se va a desarrollar la aventura. En este caso, se trata de una escena que tendrá lugar en una zona donde habrá varias estatuas. Es necesario calcular con precisión todos los ángulos que formarán la imagen.



Cuando se tiene la perspectiva definitiva, se utiliza una rejilla para modelar el escenario. Aquí es donde se introducen los diferentes perfiles del relieve del suelo y las paredes.



El siguiente paso es recubrir cada cuadro de la rejilla con el manto de texturas adecuado, para conseguir que el escenario presente un aspecto final lo más realista posible.



Cuando el escenario está ya cubierto completamente de texturas hay que aplicarle las diferentes fuentes de luz y de sombras, que completan el acabado final de la escena.



Ahora está ya todo listo para que los personajes, tanto protagonista como enemigos, puedan entrar en acción. Así es como va a quedar en el juego final la fase que hemos estudiado.

Dispuestas para la acción



«Alone in the Dark: the New Nightmare» va a ser una aventura más orientada hacia la acción que otras compañeras de género. Por eso, es importante saber que vamos a tener a nuestra disposición un completo arsenal con el que enfrentarnos a las criaturas que nos ataquen. En él vamos a encontrar desde la pistola más simple hasta las armas más sofisticadas.





AVANZANDO EN LA OSCURIDAD

La ambientación del juego va a estar siempre presidida por la oscuridad, que va a jugar un importante papel. La gente de Darkworks está usando la iluminación de una forma muy estudiada, hasta conseguir incluso que nuestra linterna llegue a convertirse en uno de los elementos más importantes, porque nos servirá para abrirnos camino descubriendo las claves que nos ayuden a avanzar.

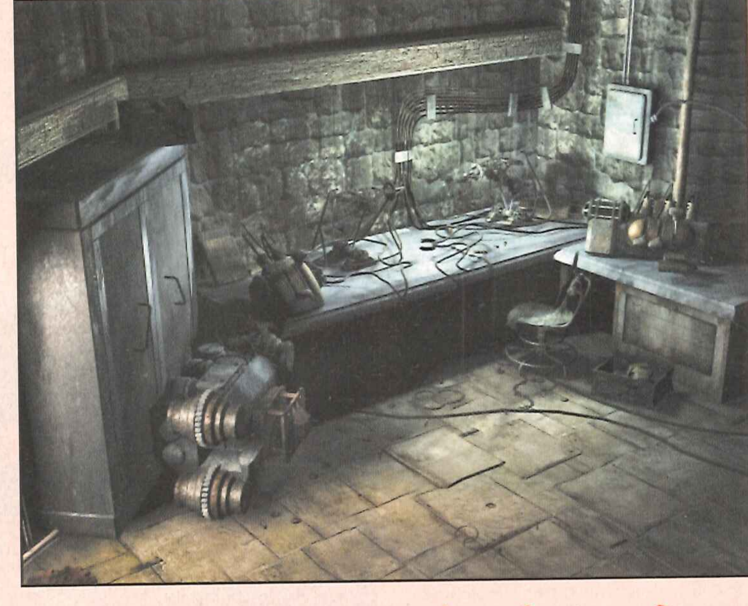




Escenarios casi fotográficos

Los escenarios de Shadow Island por los que nos moveremos van a ser imágenes prerrenderizadas, con lo que el juego va a seguir la línea marcada por la serie «Resident Evil» (nuestro «Code: Veronica» es el primer capítulo que genera los decorados en tiempo real).
Habrá más de 120 localizaciones en total, y para su creación se han utilizado como referencia diferentes fotografías. Para que os hagáis una idea del nivel de detalle que van a presentar los fondos del juego, os podemos decir que un solo escenario puede llegar a tener 3 millones de texturas y hasta 50 puntos de luz. ¡Alucinante!





Este cuarto capítulo de la serie nos dejará elegir entre dos personajes para seguir la aventura.

Y aunque estos puzzles se encargarán de poner a prueba nuestra imaginación, otro aspecto en el que la gente de Darkworks hizo mucho hincapié es en que el nuevo «Alone in the Dark» va a ser un juego que estará más orientado hacia la acción que hacia la resolución de problemas de inteligencia. La pregunta inmediata es si los protagonistas van a estar adecuadamente equipados para la "marcha" que se les viene encima, y la respuesta es sí. Afortunadamente, vamos a tener a nuestra disposición un amplio surtido de armas, que nos servirán para deshacernos de todos los enemigos que se crucen en nuestro camino. Al final, la idea básica es conseguir un buen ritmo de juego en el que se vayan alternando la exploración, el combate y las fases de descubrimiento. Todos los aspectos del juego van a estar pensados para sorprendernos constantemente, ofreciendo cambios inesperados, planteando combates y asegurando que las pistas que necesitemos para resolver el misterio que rodea a Shadow Island estén perfectamente repartidas a lo largo de toda la aventura.

En el avión de vuelta de París nos trajimos la profunda convicción de que «Alone in the Dark: The New Nightmare» está llamado a ser uno de los platos fuertes del próximo invierno. Será entonces cuando el juego de Infogrames nos haga tiritar a todos... ¡y no de frío precisamente!











▶Compañía: **Eidos Interactive** (www.eidos.com) ▶Fecha: **Septiembre** ▶Género: **Deportivo**

Sydney2000

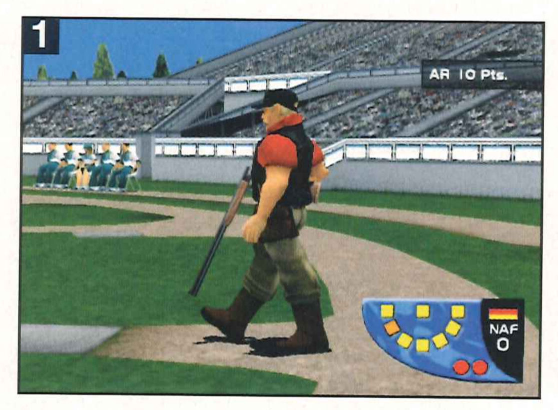
Nosotros lo tenemos claro. Si no nos apetece pegarnos unos madrugones de padre y muy señor mío para ver las Olimpiadas, conectaremos este juego a nuestra Dreamcast y asunto arreglado.

El hecho de que este año los Juegos Olímpicos se celebren en Sydney nos va a traer de cabeza a los aficionados al deporte. Porque con ocho horas de diferencia horaria, nos vamos a volver locos para calcular a qué hora se celebra la final de tal deporte, o cuándo retransmiten el último partido de nuestra selección en aquel otro.

Lo que sí tenemos claro es que vamos a intentar no perdernos casi nada, que los Juegos Olímpicos sólo se disputan cada cuatro años.

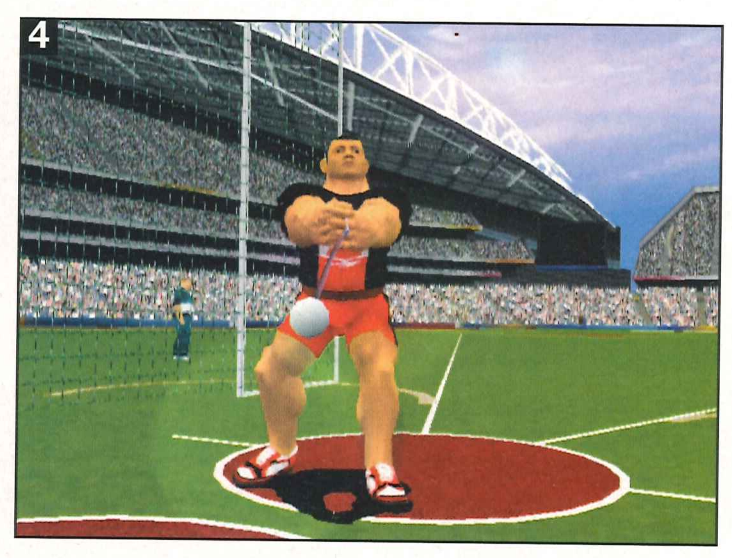
Y PARA QUE YA NO PODAMOS DORMIR NADA, ni siquiera durante las horas en las que no se celebre competición alguna, los muchachos de Eidos nos están preparando un simulador deportivo con el que participaremos en un montón de pruebas sin tener que levantarnos del sillón de casa (bueno, más de uno se levantará dando saltos de alegría cuando consiga ganar en alguna prueba que tenía atravesada).

El juego se va a llamar «Sydney 2000» y, como los más avispados ▶▶

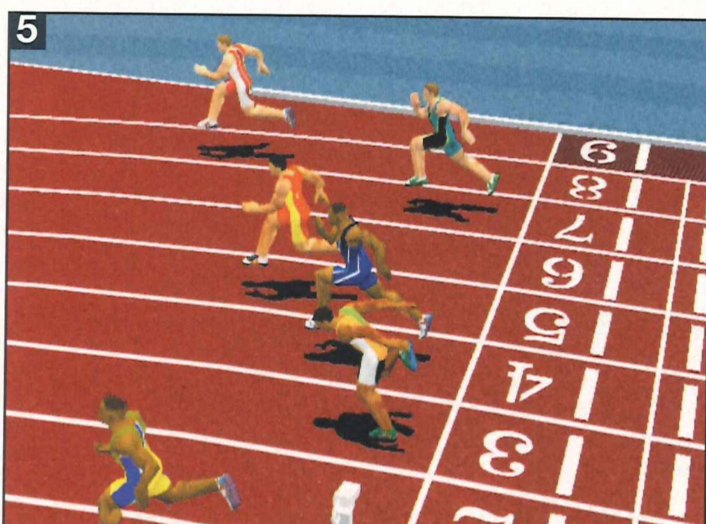


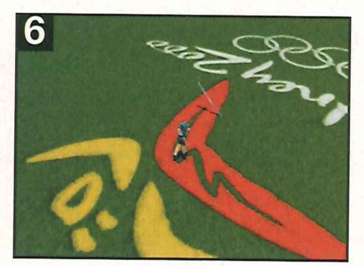






❶ Que nadie se ría de la barriguita del tío de la escopeta: tiene mucha puntería, y a lo mejor se cabrea y os pega un tiro.
❷ Cada prueba se realizará en un escenario propio. La piscina olímpica va a ser de lo más atractiva (sobre todo en esta pantalla).
❸ El ciclismo olímpico en sprint consistirá en competir con tres corredores contra otro equipo, que aparecerá en la parte de abajo.
❹ Se llama lanzamiento de martillo, pero a mí que no me cuenten milongas, que lo que se tira aquí es una pedazo de bola...





❺ Los 100 metros lisos son la prueba reina del atletismo. En «Sydney 2000» será la hora de machacar los botones sin piedad.
❻ Las cámaras estarán en todo momento a nuestro servicio, como en este caso: una vista elevada en el lanzamiento de jabalina.
❼ Tendremos que ser unos fieras para poder ganar a los mejore atletas del mundo. ¿Qué tal andáis vosotros de forma física?
❽ Esto es halterofilia, y punto. No penséis que vamos a caer en el tópico de hacer un comentario sobre la posturita de marras.







2

▶▶ ya habréis adivinado, tendrá el honor de lucir el prestigioso título de videojuego oficial de las Olimpiadas de la ciudad australiana.

ES MEJOR QUE NOS VAYAMOS PREPARANDO, porque nos vamos a encontrar probablemente con el mejor simulador olímpico que se haya hecho hasta la fecha, tanto por su gran jugabilidad (y la gran diversión que ésta conllevará), como por su diversidad, al poder practicar doce pruebas de lo más variado.

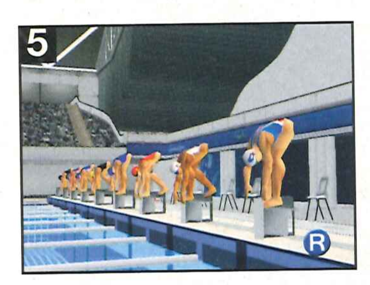
Tomad nota y fijáos si es cierta o no la variedad de que os hablamos: 100 metros lisos, 110 metros vallas, lanzamiento de martillo, lanzamiento de jabalina, salto de altura, triple salto, natación (100 metros libres), ciclismo olímpico en sprint, tiro al plato, levantamiento de peso, salto de trampolín y slalom en kayak. ¿Estáis preparados para todo esto?

Aunque «Sydney 2000» nos va ▶▶



4

❶ A la hora de afrontar el ciclismo, será importante coger velocidad, pero guardando fuerzas para el sprint final.
❷ Las repeticiones nos ofrecerán la acción desde diferentes ángulos, con tomas tan bonitas como ésta.
❸ En algunas pruebas, como en el salto de altura, el de trampolín, o la natación, participaremos solo con chicas.
❹ No es la primera vez que el salto de trampolín se ve en un juego como éste, pero no deja de resultar espectacular.







CON LICENCIA OFICIAL. El hecho de que «Sydney 2000» vaya a tener la licencia oficial de los Juegos Olímpicos hará que todas las pruebas estén impregnadas de ese espíritu olímpico que durante 15 días unirá a todo el planeta.

UN BUEN NÚMERO DE PRUEBAS... Pues van a ser doce, y además con variedad para todos los gustos. Algunas, como el ciclismo, en equipo y las demás individuales. Tendremos pruebas atléticas en el estadio, e incluso practicaremos el tiro al plato.

... Y UNA LARGA VIDA. El completo modo Olímpico, basado en entrenar con doce miembros de nuestro equipo y hacerlos competir en varias competiciones hasta que se clasifiquen para las Olimpiadas, nos la garantizará.



❺ En el Modo Olímpico nuestra misión será entrenar a un grupo de doce deportistas en la especialidad de cada uno e ir superando diferentes campeonatos.
❻ El triple salto requerirá que alcancemos una gran velocidad y que luego logremos el ángulo correcto (en torno a los 45º) en cada uno de los tres saltos.
❼ Como en cualquier retransmisión de televisión, antes de comenzar cada prueba podremos conocer a todos los deportistas que van a participar en ella.



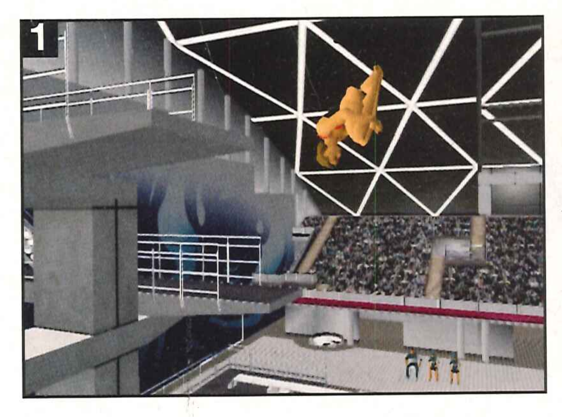
❶ Aun sin disfrutar de la espectacularidad gráfica de «Virtua Athlete» (pasa la página para ver su Preview), este juego nos va a ofrecer un montón de buenas imágenes.
❷ El slalom en kayak nos obligará a tener destreza con el doble remo para ir pasando entre todas las puertas que encontremos.
❸ El ciclismo Olímpico será la única prueba de «Sydney 2000» en que deberemos trabajar en equipo, con tres corredores.

▶▶ a ofrecer un modo multijugador para cuatro "deportistas", será mejor definirlo como un juego con una clara vocación de competidor individual.

Y ES QUE, LEJOS DE LO QUE ES habitual en otros simuladores de este tipo, en los que la verdadera diversión la encontramos jugando con varios amigos, en «Sydney 2000» todo va a estar preparado para hacer que las partidas en individual sean tan divertidas o más que las que echemos en compañía de nuestros mejores colegas.

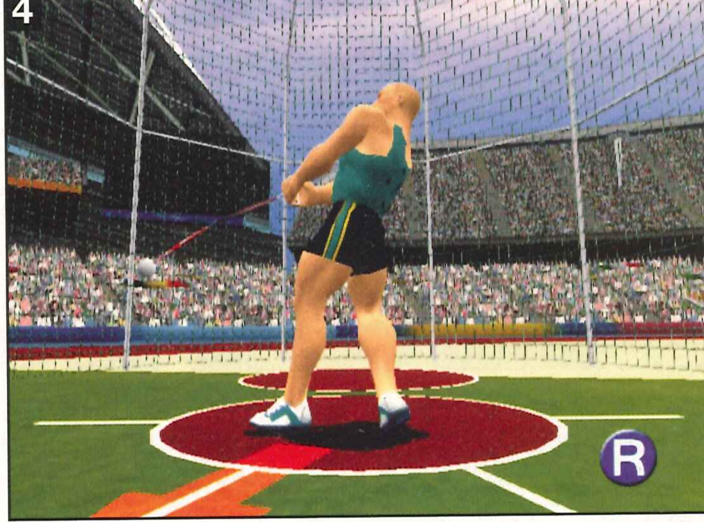
Para ello, nos va a permitir jugar en tres modos diferentes: por una parte, un modo Arcade con una competición pura y dura a puntos. Habrá también un entretenido ▶▶

❹ Lo más probable es que después de echar unas partidas sintamos un impulso irrefrenable de darnos un chapuzón.
❺ Los deportistas podrán ser de hasta 32 países diferentes, y será posible apreciar distintas características físicas en ellos.
❻ Las animaciones de los competidores van a ser enormemente variadas. Ganen o pierdan, tendrán muchas diferentes.





❶ En el salto de trampolín elegiremos el tipo de salto y luego enlazaremos las piruetas con los botones del mando.
❷ La natación en 100 metros libres nos dará la oportunidad de demostrar nuestra maestría machacando botones.
❸ El Estadio Olímpico estará lleno de un público con ganas de ver espectáculo.
❹ El lanzamiento de martillo será una de las pruebas más complicadas, al requerir fuerza y gran destreza para tomar ángulo y la dirección correcta de lanzamiento.





▶▶ modo Campeonato (el ideal para jugar con más personas); y por último, el modo Olímpico, que es el que seguro que ocupará nuestro tiempo y preocupación durante muchos más días, porque nos pondrá al mando de un equipo de doce deportistas (cada uno en su especialidad). Nuestra misión será ir entrenándolos uno por uno para que puedan participar en distintas pruebas locales, regionales y continentales, con ejercicios nuevos de entrenamiento conforme se vaya incrementando la dificultad de esas pruebas. Finalmente, sólo cuando consigamos que cada personaje se haya clasificado para ello, podremos viajar a los Juegos Olímpicos. Todo un reto tan real como en la vida misma, ¡que nadie se planta en unas Olimpiadas de la noche a la mañana!

EL DESARROLLO DE TODAS LAS PRUEBAS SEGUIRÁ su propia mecánica y mientras que en aquellas en que tengamos que correr o ganar fuerza lo principal será machacar botones, al modo de «Track & Field», muy a menudo nos encontraremos con que deberemos utilizar los otros botones para nuevas tareas como disparar, ajustar el ángulo o dar las volteretas en los saltos desde el trampolín. Acabaremos con agujetas en los dedos, seguro, pero el control resultará de lo más sencillo.

Aunque gráficamente el juego no parece que vaya a ser tan vistoso como «Virtua Athlete 2K» (lo tenéis comentado en la siguiente página), no penséis que «Sydney 2000» vaya a ser nada soso. Los escenarios serán vistosos, y los deportistas, con animaciones de lo más simpáticas, entre las que podremos distinguir detalles como gestos de emoción, alegría o cabreo en sus "caretos".

El caso es que ya está casi todo preparado para los Juegos, tanto los que vamos a disfrutar "en vivo y en directo" por TVE, como los que "sudaremos" con nuestra Dreamcast durante las horas que nos queden libres. Y ya sabéis: en ambos casos la cita será en «Sydney 2000». ■

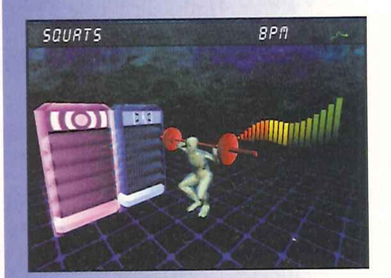


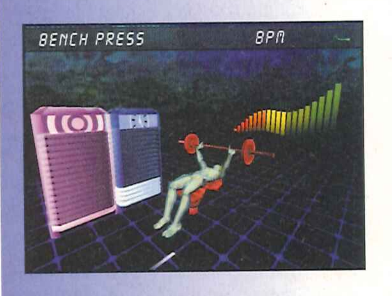


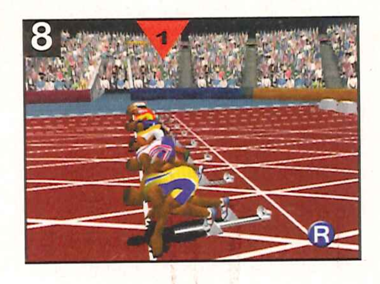


EJERCICIOS VIRTUALES

El entrenamiento de nuestra selección de doce deportistas lo realizaremos en un gimnasio virtual. Este "aparatejo" cibernético será una representación bastante ajustada de las máquinas de simulación deportiva que utilizan hoy en día los atletas para sus entrenamientos.







❺ Los programadores han trabajado con modelos reales para hacer las animaciones.
❻ Este salto no ha estado bien, así que ha llegado el momento de entrenar a fondo.
❼ Si nos dejamos alguna puerta sin cruzar en el kayak, nos irán restando puntos.
❽ ¿Sientes la tensión contenida? Han sido años de entrenamiento para llegar aquí...

▶Compañía: **Sega** (www.dreamcast-europe.com) ▶Fecha: **Septiembre** ▶Género: **Deportivo**

VirtuaAthlete2K

Seguro que sabes que en septiembre tienes una cita con las pruebas deportivas más importantes del mundo. ¿En Sydney dices? ¡Qué va chaval, va a ser en tu Dreamcast!



A todos se nos hacen largos los cuatro años que pasan entre una Olimpiada y otra, pero el derroche de calidad deportiva que contemplamos durante los días de competición hace que la espera, al final, siempre merezca la pena.

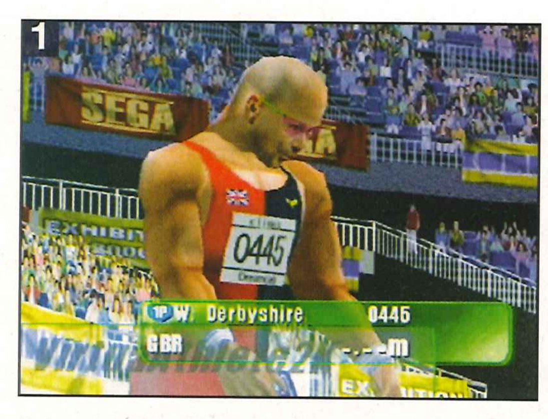
Ahora estamos a punto de vivir una nueva cita con el acontecimiento deportivo más importante del mundo, y como este año los Juegos son en Sydney, nuestras antípodas, y los australianos viven ocho horas por delante de nosotros (¡qué prisas!), en Septiembre nos tocará madrugar para verlos. Claro, que siempre nos quedará nuestra Dreamcast...

TODOS LOS ATLETAS QUE NOS VAN A REPRESENTAR llevan un montón de años entrenando duro, así que a las Olimpiadas del 2000, por mucho que nos empeñemos, ya no llegamos. Pero Sega, que es así de previsora y sabe que cualquiera de nosotros podría llegar al estrellato en el mundo de la competición (eso sí, algunos más que otros, y con un buen entrenamiento), ha tenido la idea de ofrecernos un juego con el que vamos a poder entrenarnos para estar listos para los juegos del 2004, que se celebrarán en Atenas.

«Virtua Athlete» se va a convertir en el nuevo representante de la serie «Virtua...», que siempre destaca por su enorme jugabilidad, y para no ser menos que sus predecesores, nos ofrecerá la oportunidad de ser estrellas del atletismo sin tener que levantarnos del sillón de casa.

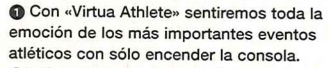
Pero que nadie crea que por jugar desde tan cómodo sitio no vamos a tener que "currárnoslo" como el que más. Y es que «Virtua Athlete» nos va a poner a competir en siete de las más destacadas pruebas atléticas, y llegar a lo más alto del podio nos va a costar lo nuestro, aunque sea a base de mover los dedos.

Las modalidades en las que vamos a poder participar serán salto de longitud, lanzamiento de jabalina, los 100 metros lisos, salto de altura, lanzamiento de peso, 110 metros vallas y los 1.500 metros lisos. No es que sean muchas, y además ▶▶

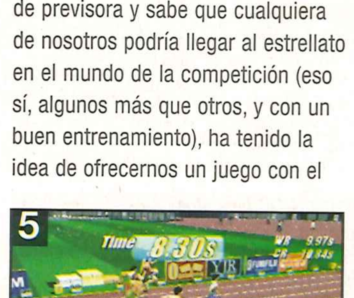






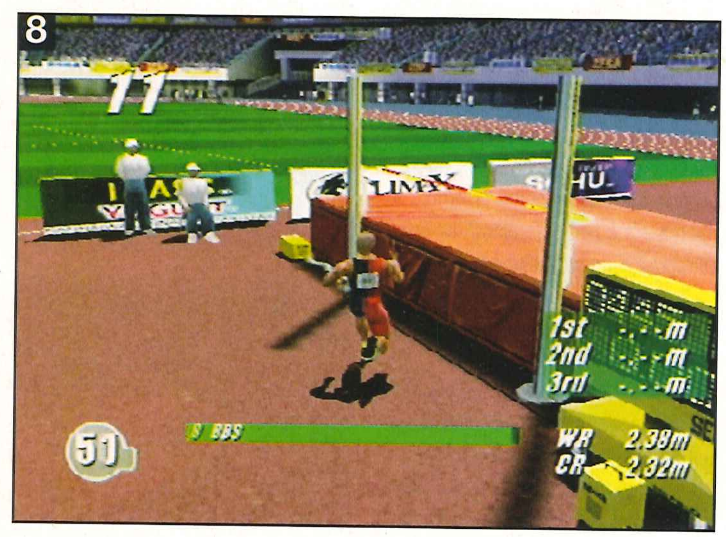


❶ Con «Virtua Athlete» sentiremos toda la emoción de los más importantes eventos atléticos con sólo encender la consola.
❷ Más valdrá que llevemos bien atados los cordones, porque con todas estas vallas...
❸ El lanzamiento de peso será una de las pruebas más delicadas. Habrá que medir la fuerza de tiro y el ángulo de lanzamiento.
❹ El estupendo sistema de cámaras del juego nos dará siempre el mejor ángulo de visión en cada una de las pruebas.



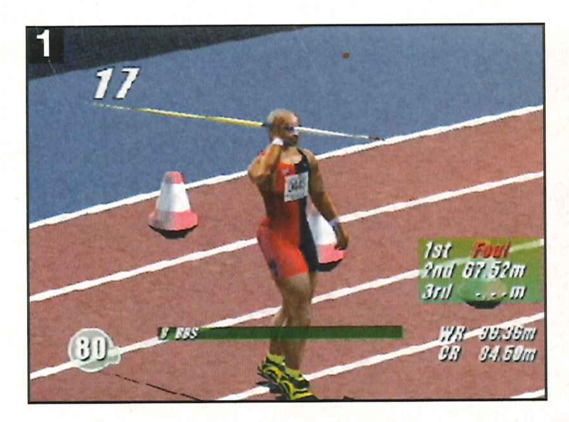








❺ Un buen extintor al lado de la consola no estará de más, porque os aseguramos que el mando echará humo de tanto machaque.
❻ En el lanzamiento de peso deberemos parar la rapidísima barra de fuerza justo en el momento en que esté más llena.
❼ Y en el salto de longitud tan importante como la velocidad de la carrera será el saber estirar el cuerpo durante el vuelo.
❽ En muchas de las pruebas tendremos tres intentos para superar todas las marcas.





LAS CLAVES

GRAN REALISMO VISUAL. Tanto la riqueza colorista del estadio o de los atletas como las numerosísimas cámaras que nos "retransmitirán" el evento, harán de «Virtua Athlete» un juego de lo más espectacular visualmente.

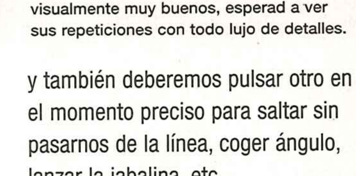
UN CONTROL ASEQUIBLE. Porque utilizará un sistema muy sencillo y que ya ha funcionado estupendamente en otros juegos similares en otras plataformas.

UNA EXCELENTE OPCIÓN MULTIJUGADOR. Las cotas más altas de diversión las vamos a encontrar en el momento en que nos pongamos a competir hasta con tres amigos más. Sin duda, uno de los mejores multijugador que tendremos en Dreamcast.





❶ Probablemente, el lanzamiento de jabalina será una de las pruebas más divertidas (y técnicamente más logradas). ❷ Como en una retransmisión de la tele, tras cada intento veremos un plano del deportista, que estará más o menos contento según haya sido su actuación. ❸ "Preparados, listos..." y como uno toque el mando antes del "ya", la salida será nula. ❹ Si los intentos de las pruebas serán visualmente muy buenos, esperad a ver sus repeticiones con todo lujo de detalles.

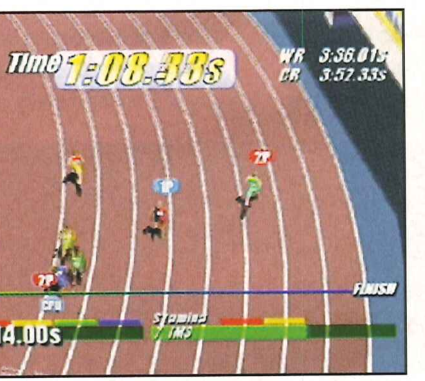


▶▶ se reducirán sólo a pruebas de atletismo, pero gracias a ellas nos podremos convertir en deportistas de lo más completo, capaces de ganar las pruebas más variadas.

PERO TRANQUILOS, QUE NO ES NECESARIO que os pongáis ahora mismo a hacer flexiones como unos locos, porque el sistema de control va a ser muy sencillo. Es más, esta sencillez será una de las claves del juego: en cada prueba el control será diferente, adaptado a las exigencias de cada una de ellas, pero sabed que la técnica básica va a consistir en machacar los botones del mando hasta que echen humo para correr, y también deberemos pulsar otro en el momento preciso para saltar sin pasarnos de la línea, coger ángulo, lanzar la jabalina, etc...

Esta forma de manejo emulará el sistema de control de las máquinas recreativas, y ya ha dado estupendos resultados en este tipo de juegos para otras plataformas (seguro ▶▶





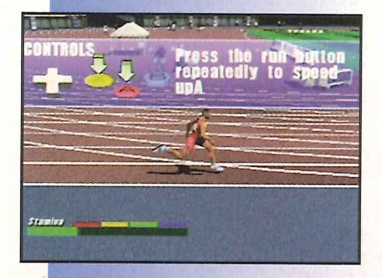
❺ En los 1500, la resistencia será igual de importante que la velocidad, así que habrá que conseguir el ritmo idóneo de carrera. ❻ No sabemos muy bien si este tipo acaba de hacer el salto de su vida o es que se ha caído desde un avión que pasaba por allí. ❼ El público que abarrotará el estadio en que se desarrollen las pruebas tendrá un importante papel para animar a los atletas. ❽ Si mi profe de gimnasia, que siempre me suspendía, viera que acabo de batir el record mundial de los 110 metros vallas...





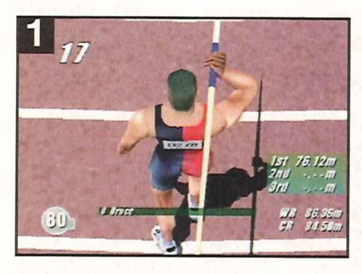
CONTROL Y TÉCNICA

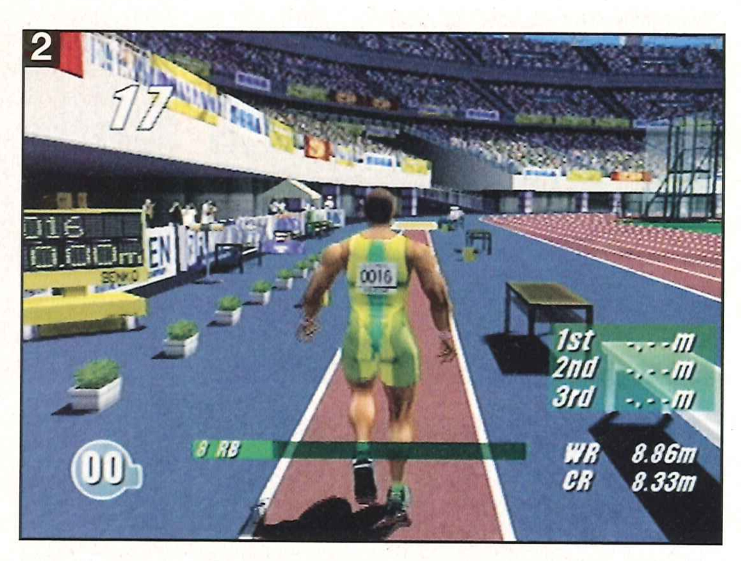
Desde el menú principal podremos seleccionar un modo tutorial que, antes de cada prueba, nos explicará la técnica necesaria para conseguir la mejor marca. Así, nos explicará cómo correr, cuando hay que saltar, el grado de ángulo ideal para cada prueba (no será en todas el mismo), etc. Y tras las explicaciones, también podremos acceder a un modo de entrenamiento, o tirarnos de golpe "a la piscina" participando en una competición internacional. El tutorial será una opción muy útil, que además podremos anular cuando tengamos la técnica de cada prueba dominada.



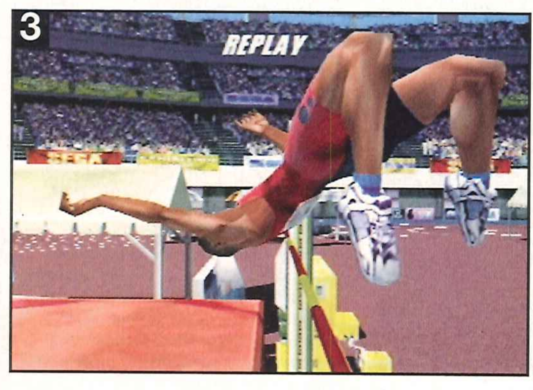


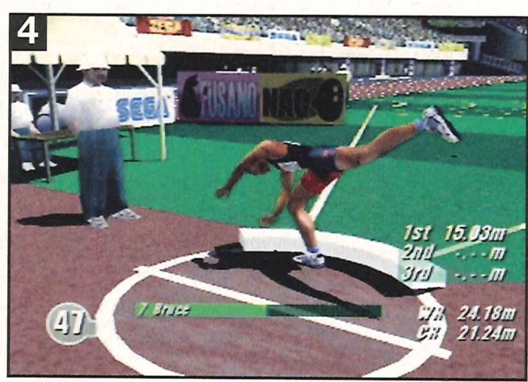






❶ Los tres intentos de cada prueba irán seguidos de forma diferente por la cámara, con lo que la variedad estará servida.
❷ El detalle gráfico tendrá en las sombras de los atletas un cuidado pocas veces tan logrado como en este juego.
❸ Y fijáos en el detalle de los músculos del atleta en pleno salto. Lo tíos estarán cachas y además lo demostrarán en cada pantalla.
❹ Vaya, casi hemos ajustado los 45 grados que son ideales en el lanzamiento de peso.



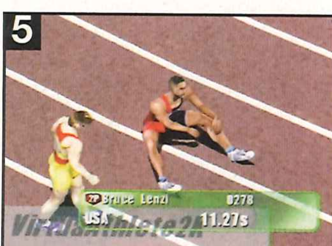


▶▶ que muchos os acordáis de la serie «Track & Field», de Konami). Vamos, que después de hacer más deporte que en toda nuestra vida jugando unas partiditas, las únicas agujetas las vamos a sufrir ¡en los dedos de la mano!

COMO YA SABÉIS, «VIRTUA ATHLETE 2K» no tendrá la licencia oficial de los Juegos Olímpicos (ese honor le ha correspondido a «Sydney 2000»), pero esto no le va a restar ni un ápice de espectacularidad. Todas las pruebas se desarrollarán en el marco de una competición por países, dentro de un estadio olímpico rebosante de un público entregado, siempre dispuesto a jalearnos.

El aspecto gráfico será estupendo. Como en cualquier retransmisión de un evento de estas características, tendremos un montón de cámaras trabajando para ofrecernos las vistas más llamativas de cada prueba, tanto en las repeticiones como en los propios momentos de juego (por ejemplo, en las pruebas en que hay tres intentos, como la jabalina o los diferentes saltos, la posición de la cámara irá variando en cada uno de ellos). El resultado final va a ser tan realista que a veces tendremos la impresión de que estamos viendo la tele. Será, sin lugar a dudas, un espectáculo digno de celebrarse en la consola más blanca del mundo.

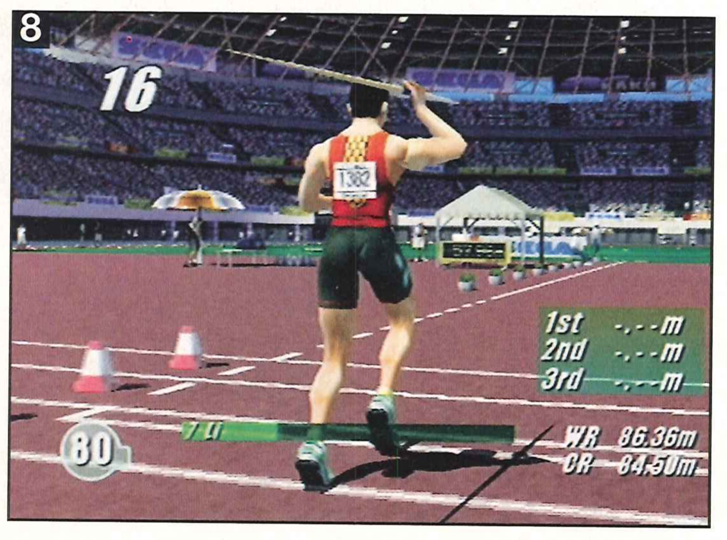
Para participar en todas estas pruebas vamos a poder elegir ▶▶



❺ Y entre prueba y prueba, no estará nada mal que los deportistas puedan echar un descansito... (para descargar tensiones).
❻ «Virtua Athlete» también contará con un complejo editor de atletas, con el que ajustaremos un montón de variables.
❼ Justo en este momento tendremos que levantar las piernas de nuestro atleta para que no derribe el listón.
❽ Todas las pruebas, menos el lanzamiento de peso ,probarán nuestra habilidad a la hora de machacar botones para correr.



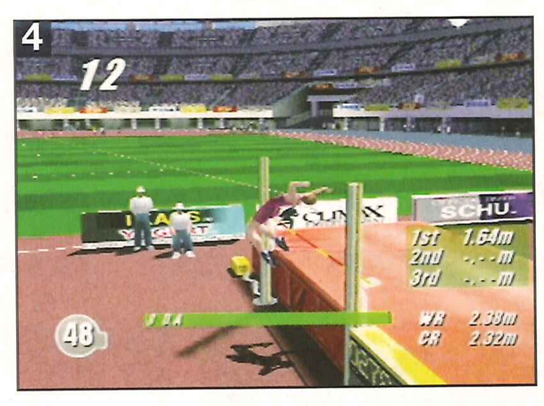












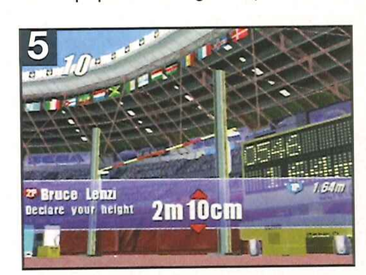
❶ En algunos de los saltos la imagen podrá sufrir ralentizaciones que redundarán en el sentido del espectáculo del juego.
❷ Los deportistas de «Virtua Athlete 2K» no serán reales. La licencia de las Olimpiadas se la ha llevado «Sydney 2000».
❸ Un momento de gloria en el que hemos vencido en los 100 metros lisos, y además con ventaja más que suficiente.
❹ La técnica del salto de altura se basará en llegar al listón con velocidad, tomar un buen grado de salto y controlar el cuerpo.

▶▶ entre diez atletas, y cada uno tendrá sus propias características y será especialista en alguna de las pruebas. Pero además, en «Virtua Athlete 2K» también nos vamos a encontrar con un completo editor en el que podremos crear al atleta perfecto, hecho a nuestra medida, con un montón de variables: edad, peso, altura, color de la piel, etc.

Y DONDE LA DIVERSIÓN VA A SUBIR hasta las cotas más elevadas será en su especialmente adictivo modo multijugador. Con él podremos competir hasta con cuatro amigos, jugando unas veces por turnos (salto de longitud, jabalina) y todos a la vez en otras (100 metros lisos), con lo que haremos un uso extensivo de los cuatro puertos de nuestra consola. Si los piques antológicos que se han organizado en la redacción sirven como referencia, os aseguramos que este divertidísimo modo de juego se va a convertir con toda seguridad en la estrella de «Virtua Athlete 2K».

Además, estos atletas virtuales también sabrán sacarle partido a las funciones en Internet de Dreamcast, porque su juego nos va a permitir acceder de forma directa a un ranking mundial en el que será posible descargar nuestras mejores marcas. Y otro punto interesante es que también podremos bajarnos a nuestra Visual Memory los datos grabados por otros jugadores, y que pasarán a figurar como las marcas de nuestros rivales en la partida que juguemos, con lo que participaremos en competiciones que podríamos bautizar como "pseudo-online".

En fin, amiguetes. Ya veis que ha llegado el momento de que vayáis preparando el chandal para poneros en forma, porque en muy pocos días os vais a encontrar compitiendo por la medalla de oro. ¡La gloria está a la vuelta de la esquina! ■







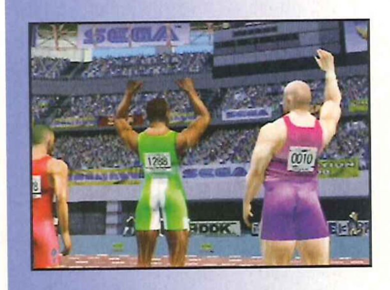
❺ Antes del primer intento en el salto de altura podremos elegir en qué punto situar el listón. Los 2'10 metros son una buena marca para empezar (y asequible).
❻ Como en toda gran competición, al final asistiremos a la entrega de medallas.
❼ ¿Y qué nos decís de la colocación de esta cámara en la repetición de los 100 m. lisos? Venga, ya podéis cerrar la boca.
❽ Ya, ya nos hemos dado cuenta de que vamos los últimos. ¡Es que alguien se ha dejado unas vallas en medio de la pista!

COMO LA VIDA MISMA

«Virtua Athlete» va a tener como una de sus principales virtudes una estupenda sensación de realismo gracias a los numerosísimos detalles que plagarán todo el juego. Irán desde las mejores marcas de los atletas que participen en cada prueba a las innumerables tomas entre prueba y prueba, o el riguroso control de los jueces de pista, que no nos van a pasar ni una. El efecto final será tan espectacular que en más de una ocasión tendremos la sensación de que estamos asistiendo a una retransmisión deportiva por televisión.











▶ Compañía: **Sega** (www.dreamcast-europe.com) ▶ Fecha: **Octubre** ▶ Género: **Deportivo**

Sega Extreme Sports

Átate fuerte a una pata de tu cama antes de que llegue este juego, porque en cuanto lo pruebes te van a entrar ganas de coger los tirantes de tu padre... ¡para hacer puenting desde la azotea!

Aunque estamos en verano y el cuerpo nos pide más marcha de la habitual, conviene que vayamos reservando energías para lo que nos va a llegar en cuanto se pasen estos calores. Y es que entre otros bombazos, allá por octubre, está prevista la llegada de «Sega Extreme Sports», un juego donde demostraremos nuestra habilidad practicando los llamados "deportes extremos". No es fácil conocerlos todos, entre otras cosas porque cada día alguien se inventa uno nuevo, pero algunos son ya tan populares como el "snowboarding", el "mountain biking", o incluso el "puenting" (¿qué tal si patentamos nosotros el "Dreamcasting"?).









NUESTROS AMIGOS DE SEGA SPORTS, esos genios que ya nos hicieron sudar bien la camiseta con «NBA 2000», se han propuesto ahora no darnos un segundo de descanso con «Sega Extreme Sports». Y si no nos creéis mirad, mirad las pantallas que os hemos preparado. ¿A quién no le apetece esto de practicar el puenting, planear en ala delta, volar en parapente, correr en moto quad o bici de montaña, y terminar la sesión deslizándose sobre una tabla de snowboard? ¡Y todo con el ▶▶



❶ La velocidad más frenética presidirá este juego, que nos va a poner en la piel de los deportistas más valientes del planeta. Lo bueno es que no correremos ningún riesgo.
❷ El vuelo en ala-delta no será libre y sin motor, sino que iremos sujetos con una cuerda a una avioneta que nos guiará, igual que cuando se practica esquí acuático. El que tenga vértigo, que se lo piense bien.
❸ Estamos a punto de superar a nuestros contrincantes. Puede ser un buen momento para ensayar la "técnica del empujoncillo" para poder librarnos de ellos.





❹ Aunque a menudo tendremos el camino más o menos trazado, nada nos obligará a seguirlo estrictamente.
❺ Hemos dejado la tabla de snowboard y vamos a por el ala delta. Para correr más hay que pulsar el botón A a toda velocidad.
❻ La bici de montaña será probablemente el deporte menos espectacular de todos, pero resultará igual de divertido.
❼ Éste va a ser el primer juego en el que podamos practicar el puenting. ¡Que me aten bien la goma, o yo no me tiro!





❶ Es importante que no nos saltemos ningún checkpoint, porque el tiempo estará limitado en cada una de las pruebas.
❷ En cada circuito tendremos que practicar tres o cuatro deportes diferentes. Entre una y otra... ¡a correr para cambiar de vehículo!
❸ La generación de los escenarios será del todo sorprendente, teniendo en cuenta la velocidad a la que correrá el juego.
❹ En cada carrera va a haber cuatro participantes, y el tiempo total será la suma de las diferentes pruebas. Aquí llegamos por fin a la meta, aunque en último lugar.

LAS CLAVES

LA ORIGINALIDAD EN EL GÉNERO DEPORTIVO. Este tipo de competiciones no se han visto hasta ahora en juego alguno (bueno, para ser francos, tampoco se ven en la realidad). Nosotros seremos los primeros afortunados en saber qué se siente haciendo ala-delta o puenting... virtual.

UN ASPECTO VISUAL ESTUPENDO. En «Sega Extreme Sports» vamos a poder competir en un montón de escenarios diferentes ¡en cada carrera! Los gráficos van a estar muy cuidados, y también llenos de detalles por todas partes.

Y A UNA VELOCIDAD DE VÉRTIGO. La sensación de velocidad será estupenda, de las que quitan el hipo, sea cual sea el deporte que estemos practicando en cada momento. De lo mejorcito que hemos disfrutado hasta ahora.

▶▶ único riesgo de que nos dé un calambre en los dedos de tanto machacar los botones del mando!

EL GRAN RETO SERÁ CORRER EN UN MONTÓN de escenarios situados en lugares desperdigados por todo el mundo, desde Escocia al Himalaya, pasando por las islas Hawai. Las pistas van a ser bastante largas y en ellas disputaremos unas carreras divididas en tres o cuatro tramos consecutivos, cada uno dedicado a uno de estos deportes.

Va a ser esta variedad en cada escenario la que le imprimirá al juego un dinamismo increíble, casi frenético, que conseguirá que no despeguemos la vista de la pantalla mientras dure la prueba.

Como es habitual en estos juegos, nuestros rivales van a ser los otros corredores (incluso podremos jugar contra un amigo), pero también el tiempo, pues va a estar limitado y nos obligará a buscar como locos el siguiente checkpoint.

Jugando en individual podremos competir en el modo ▶▶



❺ En las pruebas de ala delta convendrá que sigamos el recorrido que marquen los globos. Si tocamos los morados, acelerarán la avioneta que nos está guiando, mientras que los rojos disminuirán su velocidad.
❻ La barra de la parte inferior derecha de la pantalla medirá la duración de nuestro turbo. Habrá que usarla con cabeza, porque será la misma para todas las pruebas.
❼ Para practicar estos deportes habrá que ser valiente y abrigarse bien, porque en una bajada a 70 Km/h por el Himalaya se puede pillar una pulmonía de campeonato.

GRÁFICOS DE CALIDAD

En «Sega Extreme Sports» vamos a admirar y disfrutar de un aspecto visual digno de la nueva generación de consolas que ha inaugurado nuestra Dreamcast. Ya no es que las texturas, los efectos de luz o la creación de los personajes tengan un aspecto genial: lo alucinante será comprobar la capacidad la máquina para generar todas estas imágenes a una velocidad de vértigo.







❶ Un atardecer en Hawai. Casi darán ganas de aparcar la moto quad y sentarnos en la playa para descansar y bebernos un mojito.
❷ Si logramos enlazar diferentes piruetas en el snowboard recargaremos la barra del turbo. Pero sabed que no será nada fácil.
❸ En cada cicuito vamos a encontrar cientos de texturas diferentes. Será una auténtica gozada para nuestros ojazos.
❹ En el ala delta podremos utilizar los dos gatillos para girar a derecha e izquierda. Será muy útil a la hora de esquivar los globos rojos y así evitar que nos frenen.



▶▶ más arcade, pista tras pista, o hacerlo en un modo campeonato, disputándonos las medallas de oro, plata, o bronce en cada una de las pruebas. En este campeonato, si subimos a lo más alto del podio, podremos desbloquear nuevos circuitos y también otras modalidades deportivas, como el parapente, que no va a estar disponible desde el principio.

La boca ya se nos está haciendo agua, y es que calidad vamos a encontrar, y en grandes dosis, dentro de «Sega Extreme Sports».

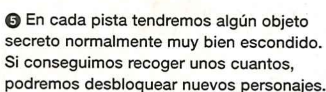
EL MOTOR GRÁFICO DEL JUEGO VA A ESTAR a la altura del que nos ofreció «Snow Surfers», que si os acordáis tenía un apartado visual espectacular. Garantizando en todo momento un paso de 60 imágenes por segundo, el juego de Sega nos va a dejar alucinados, tanto por el realismo y la variedad de todas las texturas en cada pista, como con los efectos de luz producidos por el Sol, que serán más realistas que nunca.

Pero lo que más nos ha impactado es la rabiosa sensación de velocidad que mantendrá el juego a lo largo de todas las pruebas. Cada nueva fase será todavía más vertiginosa que ▶▶









❺ En cada pista tendremos algún objeto secreto normalmente muy bien escondido. Si conseguimos recoger unos cuantos, podremos desbloquear nuevos personajes.
❻ En la prueba del puenting nuestra única labor será agarrarnos a una barra que hay abajo en el momento justo. El movimiento de la cámara siguiendo la acción será absolutamente espectacular.
❼ El efecto de la nieve-polvo que levanta nuestra moto quad también estará muy bien conseguido. Pero no nos despistemos, ¡que vamos los primeros en la carrera!

❶ En cada uno de los deportes el control será diferente. Tendremos que adaptarnos rápidamente al cambiar de uno a otro.
❷ Como sucedía en «Snow Surfers», en cada pista disfrutaremos de una música de lo más cañera para meternos en ambiente.



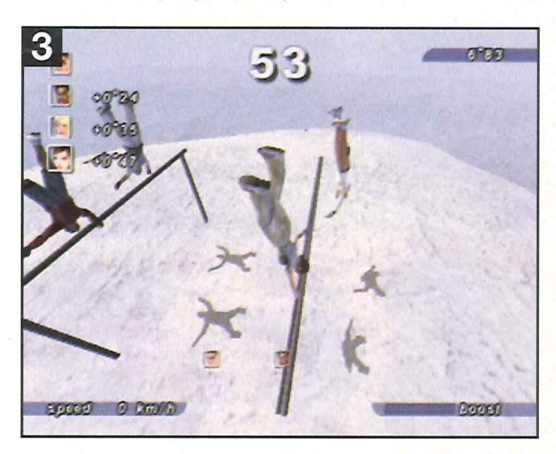


▶▶ la anterior. Además, también podremos usar un turbo, y para que aumente su duración no tendremos que volvernos locos buscando items, sino que lo conseguiremos jugando sucio: siempre que tengamos a un rival cerca de nosotros podremos empujarle para echarle de la pista o frenarle, y dependiendo del resultado se nos llenará más o menos el turbo.

EL CONTROL VARIARÁ EN CADA DEPORTE, pero por regla general va a estar siempre presidido por la sencillez. Aquí lo fundamental será ir más rápido que los demás, sin entrar en muchas complicaciones. Incluso encontraremos momentos en los que para correr más rápido simplemente tendremos que liarnos a machacar un botón hasta que salga humo.

A lo largo de cada carrera iremos escuchando todo tipo de canciones cañeras, porque la banda sonora va a estar muy acorde con el espíritu intrépido y marchoso que siempre acompaña a este tipo de deportes.

En fin, por ahora os vamos a dejar con estas imágenes. Nosotros nos vamos, que llegamos tarde al curso de parapente al que nos hemos apuntado... ¡para ir entrenando! ■









❸ El momento crucial del puenting: habrá que agarrarse a la barra para no subir de nuevo... y perder un tiempo precioso.
❹ ¡Cuidado, que nuestros rivales van a estar entrenados para echarnos de la pista y hacer que perdamos la carrera!
❺ Vuelo en ala-delta ¡y sin paracaidas! Desde luego, nadie podrá negar que estos tíos son unos verdaderos valientes.
❻ Podremos entrenarnos en cada uno de los deportes sobre extensas pistas, y también entrar en un modo contrarreloj.

BÚSCATE UN COLEGA

Toda la diversión que «Sega Extreme Sports» nos va a ofrecer podremos compartirla con un amigo. Correremos sin perder ni gota de calidad gráfica y que se reduzca tampoco la velocidad. La competición se desarrollará en cualquiera de las pistas del modo individual y, como os podréis imaginar, los piques serán antológicos. ¡El riesgo irá de la mano de la diversión!











▶ Compañía: **Midway** (www.midway.com) ▶ Fecha: **Octubre** ▶ Género: **Velocidad**

San Francisco Rush 2049

Aunque me he quedado calvo, he llegado al 2049 y sigo compitiendo como cuando era un chaval. Lo alucinante es que mi Dreamcast siga igual de joven que cuando nació, allá por el año 1999…

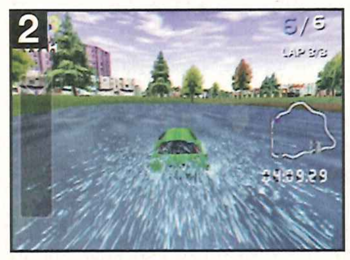
Con la cantidad de juegos de carreras que tenemos (y los que están a punto de llegar en cuanto se pasen estos calores), no vamos a ganar para gasolina y cambios de aceite. Y es que ningún aficionado al género que tenga una Dreamcast en casa puede quejarse.

Ahora es la Midway, que ya se estrenó en el género "carreril" en Dreamcast con «Hydro Thunder», la que nos va a invitar a hacer un viaje por partida doble: viajaremos en el tiempo, hasta el año 2049, y además en el espacio. Pero no creáis que nos llevarán a Marte o a cualquier sitio exótico, no. Nos quedaremos en la Tierra, en San Francisco más concretamente. ¿No os parece una oferta de lo más interesante?

AUNQUE VA A SER EL PRIMERO EN DREAMCAST, «San Francisco Rush 2049» supondrá el nuevo capítulo de una serie que lleva ya un tiempo cosechando éxitos en Nintendo 64. Y todos comparten un denominador común: son carreras, por supuesto, pero llenas de saltos, atajos, túneles, rampas y obstáculos, que les dan un estilo muy arcade.

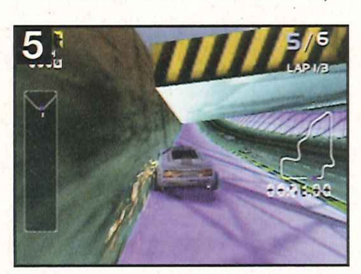
Así que id preparando una buena amortiguación para vuestro coche, porque ninguno de esos ingredientes faltará en el juego que vamos a recibir. Además, todos van a venir ▶▶







❶ Además de tratar de ser los más rápidos, tendremos que cuidarnos de los contrarios, que nos golpearán para sacarnos de la carretera a la menor oportunidad.
❷ ¿Y un laguito de nada nos va a parar si conducimos este pedazo de deportivo?
❸ En las carreras también podremos usar los turbos, aunque a veces nos dará la impresión de que vamos a salir volando.
❹ Cualquier atajo podrá ser bueno para ganar, pero cuidado, que la arena también frenará nuestro coche.





❺ El realismo del juego destacará, por ejemplo, cuando rocemos una pared y empiecen a saltar chispas. ¡Cuidadín!
❻ El estreno de la serie «San Francisco Rush» en Dreamcast va a potenciar todavía más la espectacularidad de sus gráficos.

LAS CLAVES

UN TÍTULO CON MUCHA TRADICIÓN. Aunque será la primera vez que lo veamos en nuestra consola, «San Francisco Rush» ya ha conocido varias entregas en los salones arcade y también en Nintendo 64.

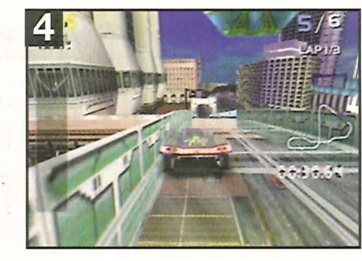
UN CONCEPTO MUY ARCADE. No sólo tendremos que ser unos hachas del volante, sino que tendremos que dar saltos e investigar los diferentes atajos y rutas alternativas.

LA VARIEDAD DE LOS CIRCUITOS. El hecho de que las carreras se desarrollen en un San Francisco futurista permitirá que las pistas sean muy variadas, con túneles, puentes y atajos. Y sin olvidarnos de las cuestas…









❶ ¿Y tú que gasolina usas, "pringao"? ¡Deja paso a los que sí sabemos conducir!
❷ La inteligencia de los adversarios será también muy elevada. Llegar al primer puesto no será fácil, y menos mantenerlo.
❸ No, no es que el coche vuele. Es que íbamos demasiado rápido y no vimos la señal de cambio de rasante. ¡Socorroooo!
❹ Cada circuito transcurrirá por un montón de avenidas diferentes de la ciudad.
❺ ¿Pero a quién se le habrá ocurrido pintar el coche con este diseño tan raro?

▶▶ acompañados de una sensación de velocidad endiablada y de unos gráficos estupendos, que cruzarán ante nuestros ojos a una velocidad de 60 fotogramas por segundo.

Todos los circuitos por los que correremos van a cruzar de cabo a rabo la ciudad de San Francisco, y nos van a permitir bastante libertad para tomar atajos en forma de largos puentes, túneles o vías alternativas. Y al desarrollarse la acción en las calles de la ciudad, también habrá que tener cuidado de no chocar con todo tipo de mobiliario urbano, como señales de tráfico, farolas, cabinas de teléfono, papeleras, etc.

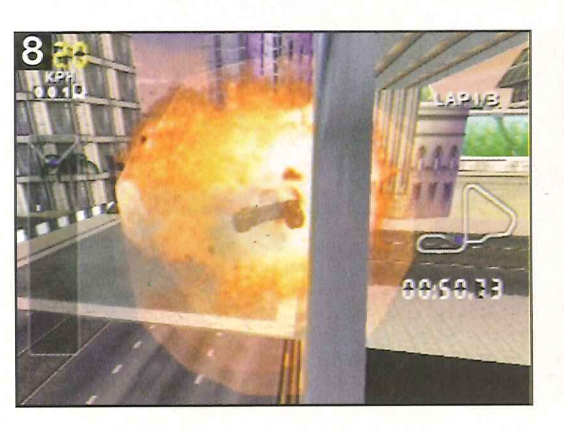
La espectacularidad visual estará también en el diseño futurista de los circuitos, enormemente coloridos y llenos de luces, muy en la línea de los juegos de la serie «Wipeout» que hemos visto en otras plataformas.

ANTES DE INICIAR LA CARRERA PODREMOS ELEGIR entre un montón de vehículos, cada uno con sus propias característica, que será posible variar a nuestro gusto. Si sois buenos mecánicos, aquí podréis ajustar desde el cambio de marcha, hasta el tipo de ruedas o el motor.

«San Fco. Rush 2049» contará con varios modos de juego para competir en individual, y completará su oferta con un completo modo multijugador que nos permitirá invitar a otros tres amigos a divertirse con nosotros. Así que, como Midway lo tiene ya todo casi a punto, ya podéis quedar con ellos a la vuelta del verano... ¡en San Francisco! ■







❻ Desde el principio vamos a poder elegir entre un montón de vehículos distintos, y podremos variar sus aspectos mecánicos.
❼ Vaya, parece que en el año 2049 los árboles seguirán siendo tan sólidos como los que tenemos en la actualidad.
❽ Nada, que como sigamos así nos van a echar de la compañía de seguros; ¡es la décima vez que damos un parte!
❾ Vamos por abajo, pero seguro que el puente de ahí arriba es un atajo. Trataremos de cogerlo en la próxima vuelta.

▶ Compañía: **Ubi Soft** (www.ubisoft.es) ▶ Fecha: **Octubre** ▶ Género: **Velocidad**

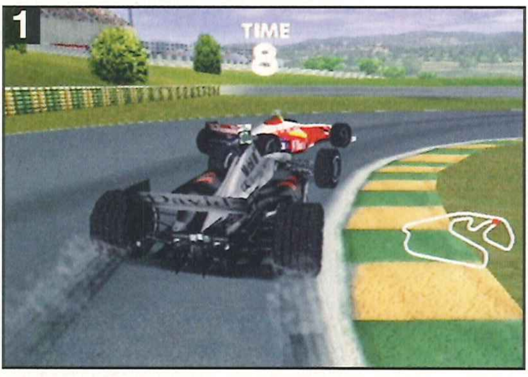
F1 Racing Championship

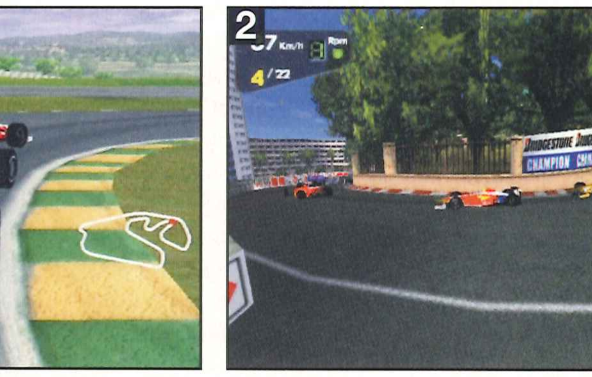
Ni son morcillas, ni panceta, ni chuletitas de cordero, pero seguro que a todos se nos va a hacer la boca agua cuando estos bólidos se vayan colocando, uno tras otro, en la parrilla... ¡de salida!

Todo buen cocinero sabe que el primer paso para hacer un guiso de los de chuparse los muñones es contar con los mejores ingredientes. Pero tranquilos, que no nos hemos vuelto locos, y tampoco pensamos hacerle la competencia a Carlos Arguiñano. Lo que sucede es que acabamos de recibir la primera beta «F-1 Racing Championship», un prometedor simulador de Fórmula-1 que precisamente va a reunir unos ingredientes de primera calidad.

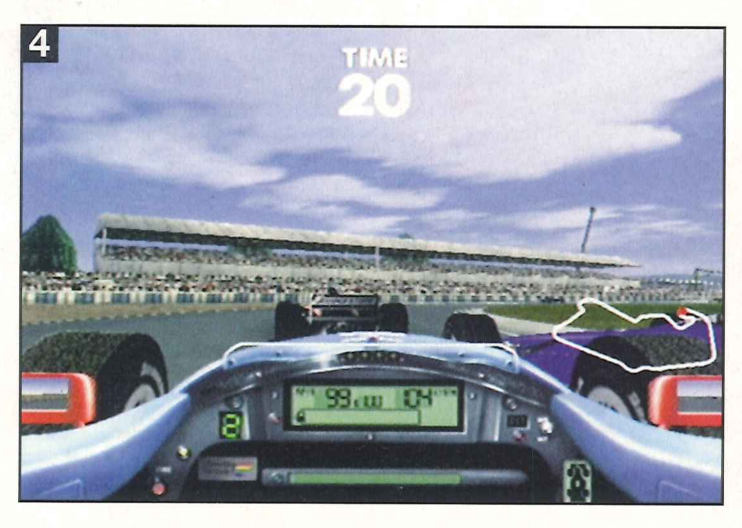
EL CASO ES QUE ESTE ÚLTIMO INVIERNO la noticia se hizo pública: Ubi Soft y Video System, las dos compañías creadoras de «Monaco Grand Prix 2» y «F-1 World Grand Prix» respectivamente, llegaron a un acuerdo para programar un juego de carreras que conjugara la calidad gráfica y jugable que nos mostró el primero con el realismo y la jugosa licencia de la F.I.A. que presentó el segundo. Fruto de este acuerdo, en breve vamos a poder conducir con «F-1 Racing Championship», que heredará todo lo bueno de ambos títulos para alegría de los muchos aficionados que tiene este género.

La licencia de la F.I.A. (Federación Internacional de Automovilismo) que mencionábamos antes nos va a permitir correr con cualquiera de las once escuderías que participan en el Mundial. Estará, por supuesto, gente como Schummacher, Hakkinen, o De la Rosa, con los que visitaremos ▶▶













❶ Tiembla, David Coulthard, que tus días de campeón estarán contados desde el momento en que tenga este juego en casa.
❷ El intrincado circuito de Montecarlo supondrá todo un reto para probar nuestra habilidad con el freno en las curvas.
❸ La calidad gráfica del juego estará fuera de toda duda. ¡Y qué tamaño de los coches!
❹ El juego nos dejará elegir varias cámaras. Una de ellas será esta perspectiva interior, bastante realista, pero difícil para jugar.
❺ El control va a ser muy preciso, aunque eso no impedirá que haya encontronazos.
❻ Al contar con la licencia de la F.I.A., en el juego estarán los pilotos y escuderías reales del campeonato de Fórmula 1.

❶ Las repeticiones de las carreras nos van a ofrecer un montón de perspectivas de lo más cinematográficas. Además, podremos elegir el coche al que queremos seguir.
❷ Habrá que aprovechar cualquier descuido de nuestro rival para adelantarle. Eso sí, las rectas serán los lugares ideales.
❸ La sensación de velocidad será muy alta. ¡Si casi se nos sale el coche de la pantalla de lo rápido que acaba de pasar!
❹ Otra vista del circuito de Montecarlo, en plena Costa Azul (después de ganar la carrera, por supuesto, no estaría nada mal poder ir a la playita a echarnos un baño...).
❺ En el modo simulación vamos a poder cambiar un montón de variables del coche, como los frenos, las ruedas, el peso, etc.











▶▶ los 16 circuitos verdaderos del campeonato, lugares tan conocidos como Monza, Mónaco o el nuestro de Cataluña. Eso sí, nos vamos a tener que conformar con los datos de la temporada pasada.

LA EXPERIENCIA DE JUEGO VA A SER MUY REALISTA, y es que los programadores están haciendo un buen trabajo con las texturas, tanto de los coches como de los circuitos. Los primeros nos sorprenderán con unos reflejos espléndidos sobre la carrocería, y en los segundos vamos a encontrar unos fondos nítidos y sin molestos parpadeos en el horizonte.

Tendremos dos estilos de juego, arcade y simulación, como sucedía en «Monaco GP2», y en cada uno la respuesta de los coches será distinta (más intuitiva en el modo arcade, más realista en el modo simulación). Incluso los novatos encontrarán una "Escuela de Conducción" en la que podrán aprenderlo todo sobre los vehículos y circuitos, y así estar en condiciones de enfrentarse a los mejores pilotos del mundo a lo largo de campeonatos como los reales.

La alta sensación de velocidad y los buenos efectos de conducción harán que el plato sea suculento, digno de los mejores gourmets (y de los más rápidos también). Además podremos compartirlo con un amigo gracias a un correcto modo para dos jugadores. Y ahora a comer, que con tanta metáfora culinaria nos ha entrado un hambre de lobos, ¡y hay que tener fuerzas para la carrera! ■

LAS CLAVES

DOS ESTILOS DE JUEGO. Todos los jugones aficionados a la Fórmula-1 podrán optar entre un modo arcade, en el que el crono y los checkpoints harán su papel, y otro modo simulación, mucho más realista en su conducción y con bastantes más opciones.

UN ESTUPENDO ASPECTO GRÁFICO. «F-1 Racing Championship» va a suponer una importante remodelación respecto de sus predecesores en nuestra consola. Moverá una paleta de más de 65.000 colores, creando múltiples texturas y muy buenos efectos (huellas, reflejos, etc...).

Y CON LICENCIA DE LA F.I.A. Esta jugosísima licencia contribuirá a crear la atmósfera de realidad que tanto nos gusta en este género. Todos los circuitos, las escuderías y los grandes pilotos de la temporada del año pasado nos estarán esperando.

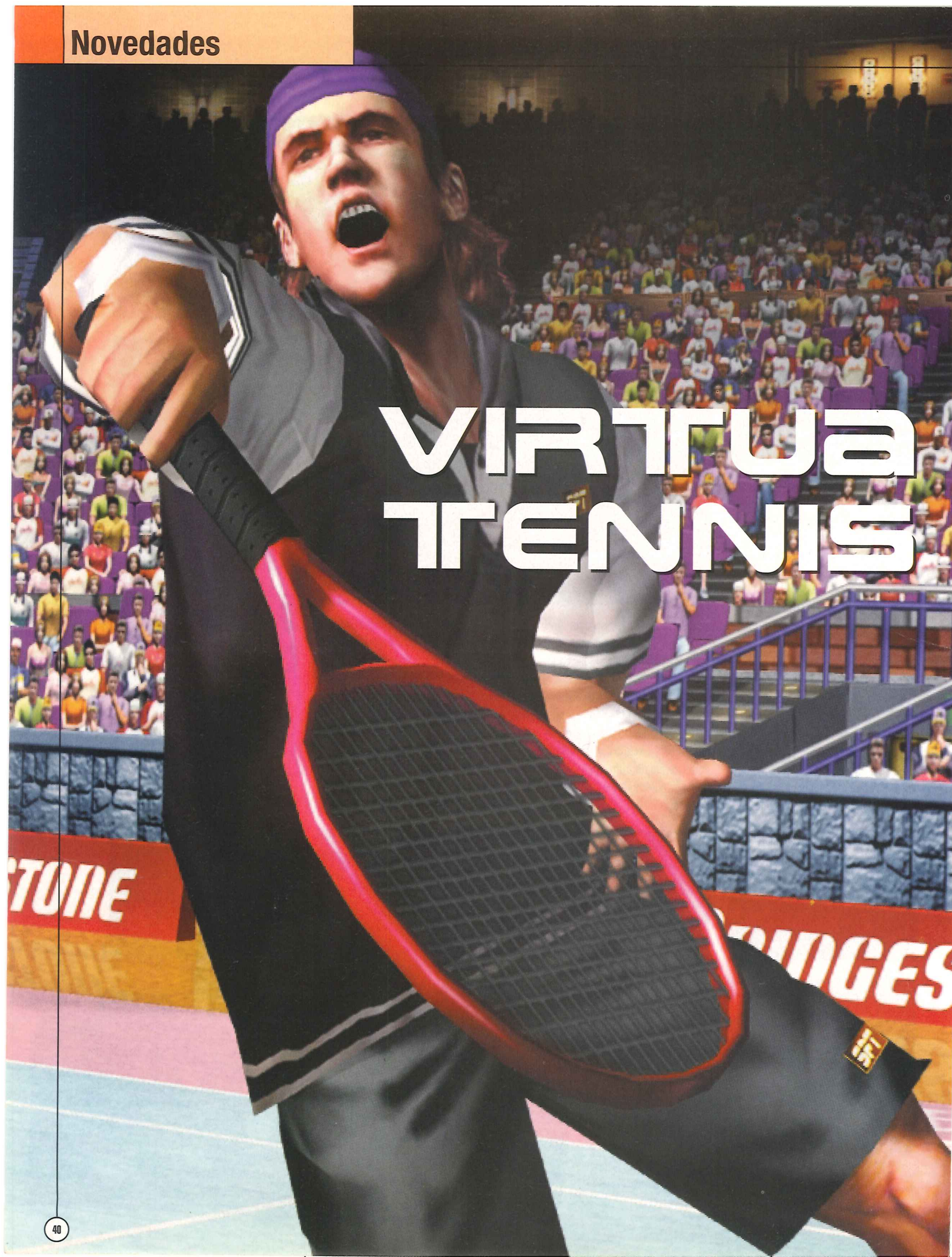






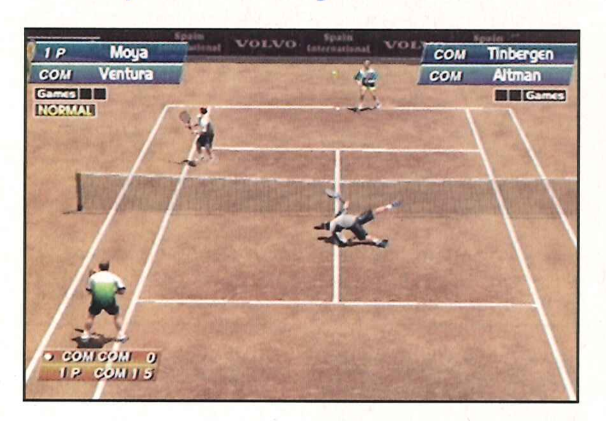
❻ Las balas rojas de Ferrari serán una de las escuderías que podamos elegir.
❼ Un simulador en el que el pedal de freno se convertirá en nuestro mejor aliado...
❽ ...porque si no lo utilizamos a menudo, ¡los derrapes serán constantes!

❾ ¡Pero no habíamos quedado en que el juego no iba a tener niebla! Bueno, es que en este caso son las condiciones climáticas de la carrera las que la han puesto.


VIRTUA
TENNIS
STONE
IDGES

No cariño, no es que no quiera ir contigo al cine. Es que estoy en la final, **¡y ya he ganado un set!**





- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Compañía: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **SÍ (2 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



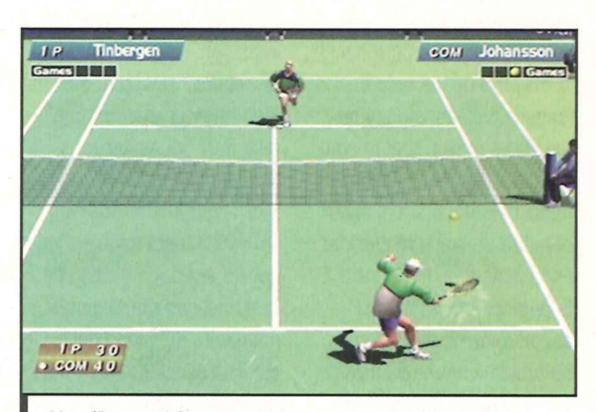


Las animaciones de los tenistas son sencillamente geniales. Pocas veces hemos visto un realismo tan grande como el de «Virtua Tennis». Mirad este perfecto golpe de revés, ¡y no os perdáis el movimiento de la coleta!

Vamos a comenzar este comentario suponiendo dos cosas: la primera, que ninguno de vosotros se ha gastado nunca veinte duros en la versión recreativa de «Virtua Tennis», aunque parece bastante improbable. La segunda, que no habéis probado todavía nuestra demo jugable, algo que ya nos suena a ciencia-ficción.

Bien, pues en el caso imaginario de que ninguno sepa de qué va este juego, nosotros podemos darnos el tremendo gustazo de anunciar que estamos frente al mejor simulador deportivo de la historia. Y como somos más chulos que John McEnroe, estamos dispuestos a avasallar con argumentos de peso a cualquiera que se atreva a dudar de nuestra opinión.

EL ORIGEN DE «VIRTUA TENNIS», como acabamos de decir, hay que buscarlo en los salones recreativos, que siguen sirviendo como banco de pruebas de lujo para nuestra máquina. Y lo bueno del tema es que los amables señores de Sega tienen la sana costumbre de mejorar en la versión doméstica lo que enseñan antes sobre la placa Naomi. Ocurrió con «Sega Rally 2» o «Crazy Taxi», y se repite con «Virtua Tennis», cuyas novedades lo convierten en el dominador de las pistas.



¡Magnífico resto! Con un poco de suerte, nuestro rival se va a comer con patatas nuestro paralelo. Anda majo, corre a ver si la pillas.

De entre las innumerables virtudes que acumula, hay que destacar ante todo su inagotable jugabilidad, una especie de agujero temporal que provoca que las horas que nos mantiene pegados al televisor nos parezcan apenas unos minutillos. El secreto reside en que utilizando sólo dos botones, y combinándolos con los movimientos del joystick, podemos desarrollar un ▶▶



DOS VISTAS A ELEGIR

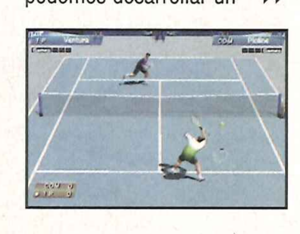
En las pantallas que adornan estas páginas podéis ver las dos vistas que ofrece esta versión de «Virtua Tennis». Un detalle importante es que usando la que sitúa la cámara más abajo, nuestro tenista siempre es el más cercano, mientras que con la normal visitamos también el fondo de la pista, que siempre resulta más incómodo para jugar.





Las animaciones que nos muestran las expresiones de los tenistas entre punto y punto son fabulosas. Podemos reconocer la cara de los jugadores reales, pero incluso resulta una delicia ver los gestos de los personajes ficticios. ¡Si es que sólo falta Andrés Gimeno para que parezca la tele!









Si adivinamos la trayectoria de la bola con suficiente antelación podemos presionar el botón de golpeo durante más tiempo, y así conseguir más potencia. Aquí, por ejemplo, casi reventamos la bola.



La falta de torneos reales es casi el único defecto que le hemos visto al juego. Al menos sí existe una pista como la de Roland Garros.


Los partidos de dobles con cuatro amigos son de lo más divertido que hemos probado.

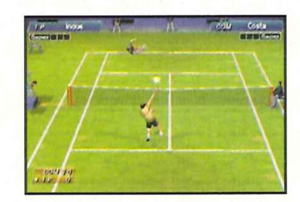
juego al nivel de los mejores tenistas de la ATP. Y es que el control no podía ser más completo, pero tampoco más sencillo. El botón A nos sirve para hacer la mayoría de los golpes (saques, voleas, etc.), y su fuerza es mayor si al mismo tiempo llevamos el joystick hacia delante, o si dejamos el botón presionado durante unos instantes. Por contra, la potencia disminuye si acompañamos el golpe con un movimiento hacia atrás (las dejadas, por ejemplo).

El otro botón que usamos es el B, y sirve únicamente para hacer globos cuando vemos que nuestro incauto rival está muy cerca de la red. Aunque es posible que nos responda con un mate inapelable si adivina nuestra intención, se convierte en un recurso (bastante facilón, todo hay que decirlo) que falla muy pocas veces.

ESTE AJUSTADÍSIMO CONTROL está acompañado por un apartado gráfico de tanta calidad que algunas imágenes del juego deberían estar expuestas en el museo de arte contemporáneo.

Los ocho jugadores que podemos escoger desde el principio son tenistas reales (aparecen Moyá, Courier o Kafelnikov, por ejemplo), y eso queda de manifiesto no sólo porque su nombre figura en el marcador, sino porque podemos reconocer sus caras digitalizadas en las geniales secuencias que salen entre punto y punto.

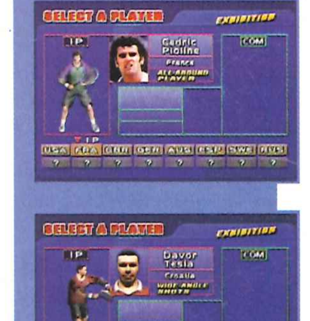
El número de personajes se puede ampliar después hasta dieciséis, y aunque los ocho tenistas ocultos





CUADRO DE JUGADORES

A los ocho tenistas reales que ya aparecían en la versión arcade se suman ahora otros ocho más que podemos conseguir jugando en el modo World Circuit, aunque son totalmente ficticios.
Cada uno tiene sus puntos fuertes (saque, resistencia, revés, etc.), así que la variedad es segura.



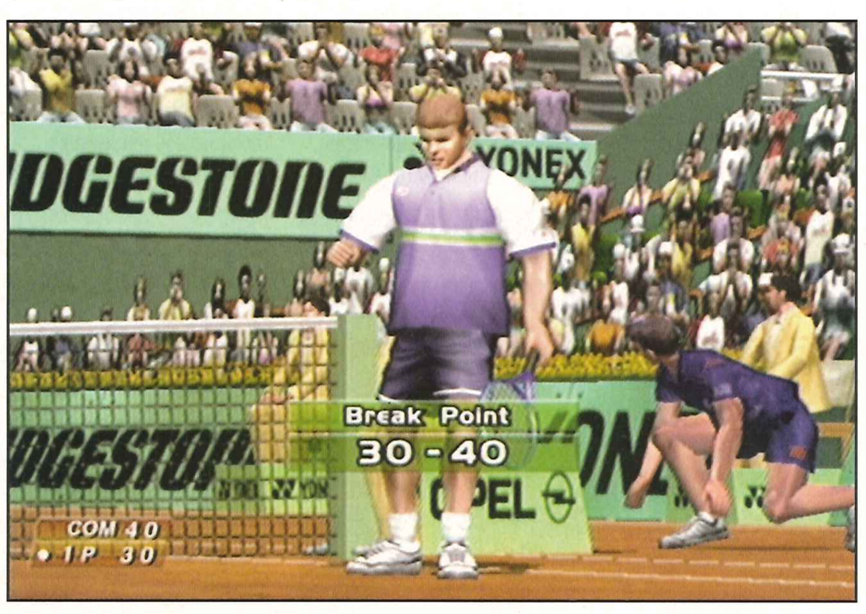
¿Y ESTOS DOS DE DÓNDE HAN SALIDO?







En «Virtua Tennis» también hay dos personajes secretos. Son Master y King, unos tipos que juegan con pantalón largo y aparecen si ganamos el modo Arcade sin perder ni un juego.




¡Aquí le tenéis! Es Carlos Moyá, la representación española en el plantel de jugadores de «Virtua Tennis». Nuestro tenista está incluido entre los ocho tenistas que se pueden elegir desde el principio, y destaca por su poderoso golpe de derecha. ¡Si hasta lleva su cinta en el pelo!



La sencillez del control alcanza también a los saques. Pulsando una vez el botón se activa una barra de energía que sube y baja. Si volvemos a pulsarlo cuando está arriba del todo, nuestro saque tendrá la máxima potencia.

▲ Nos encanta: La combinación perfecta de gráficos y jugabilidad, con un control de lujo. Los partidos de dobles son una juerga total.

▼ Podía haberse mejorado: Lo único que echamos en falta es una opción para jugar torneos reales. El resto nos parece casi insuperable.



La velocidad de juego en los partidos a dobles es altísima. La bola circula a 200 por hora.



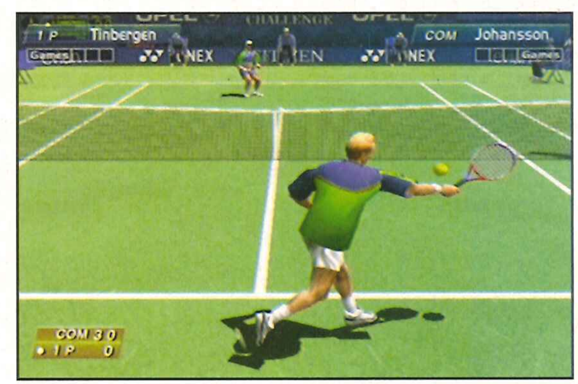
¡Cuidado con las subidas a la red! Si el rival hace un globo ahora, estaremos vendidos.



▶▶ sí son ficticios, podemos continuar admirando sus expresiones de rabia al fallar un golpe, o de alegría si consiguen un punto ganador.

Las animaciones siguen al mismo nivel, incluso en los partidos de dobles, y poco a poco vamos fijándonos en detalles tan geniales como la sombra de una nube que cruza la pista, o en cómo los jueces de línea se apartan cuando una bola va directa hacia ellos (¿dolerá tanto un pelotazo en los polígonos como uno en la vida real?).

AHORA ES DONDE EL GUIÓN exige que hablemos de las novedades que Sega ha añadido en esta versión. Los ocho nuevos tenistas vienen acompañados por nuevos estadios (diez ahora, cinco en la versión arcade).



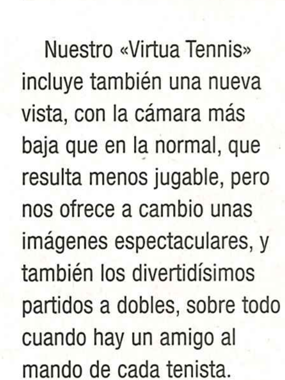
Nuestro «Virtua Tennis» incluye también una nueva vista, con la cámara más baja que en la normal, que resulta menos jugable, pero nos ofrece a cambio unas imágenes espectaculares, y también los divertidísimos partidos a dobles, sobre todo cuando hay un amigo al mando de cada tenista.

Además, al modo arcade original se suman ahora los partidos de exhibición y un completo modo circuito en el que se alternan sesiones de entrenamiento y torneos.

Así es «Virtua Tennis», el juego más impactante del momento. Su único defecto quizás sea la ausencia de torneos reales como Roland Garros o Wimbledon, pero en cualquier caso es un título de compra obligatoria para todos vosotros.

¿SOBRE QUÉ SUPERFICIE PREFIERES JUGAR?





La versión para Dreamcast de «Virtua Tennis» amplía hasta diez el número de estadios. Sólo hay cinco disponibles de inicio, y el resto se consiguen jugando al modo World Circuit.

EL CIRCUITO MUNDIAL







El modo World Circuit es una de las principales novedades del juego. Se trata de una mezcla de torneos y mini-juegos de entrenamiento en la que vamos ganando dinero. Con él, contratamos a los nuevos tenistas, podemos comprar nuevas pistas y también ropa, cordajes y hasta bebidas isotónicas.



Los detalles gráficos son asombrosos. La pista de césped tiene zonas más desgastadas, y de vez en cuando cruza la sombra de una nube.

Después de los mejores puntos aparece una repetición casi en primer plano de la jugada. Los tenistas tienen una pinta magnífica, ¿verdad?

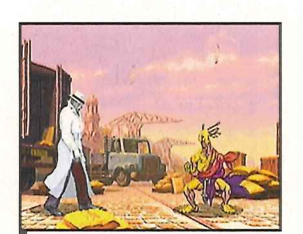
Valoración

Una obra maestra, tanto por su calidad gráfica como por los grandes momentos de diversión que nos hace pasar. ¿Todavía no lo tienes?

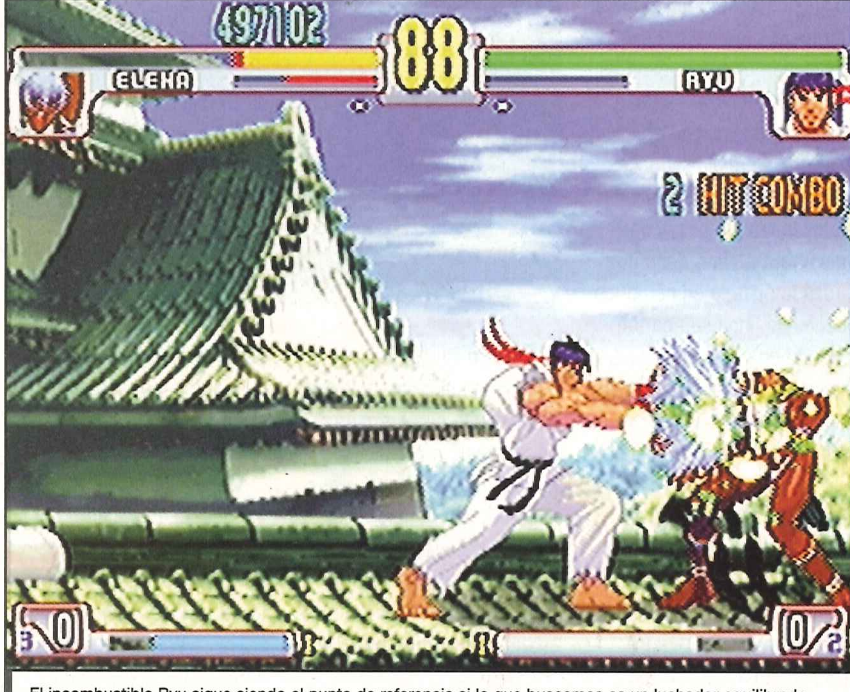
10

SFIII THIRD STRIKE

La veterana Chun-Li vuelve de vacaciones para liderar la **mejor entrega** de una saga que parece interminable.


Este señor de la gabardina es el enigmático "Q", uno de los nuevos luchadores.

- Tipo de juego: **LUCHA 2D**
- Compañía: **CAPCOM** *www.capcom.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (5 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 Ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**



El incombustible Ryu sigue siendo el punto de referencia si lo que buscamos es un luchador equilibrado. Su estilo de pelea y su ya clásico "ha-do-ken" causan estragos entre todos los que osan enfrentarse a él.

Los hiperactivos programadores de Capcom han puesto a punto una nueva versión ¿definitiva? del archifamoso «Street Fighter». En esta oportunidad les ha dado por buscar en su particular baúl de los recuerdos, calcando casi algunas de las cosas buenas que ya encontramos en «SF2», y que lograron elevarlo hasta la categoría de clásico dentro de la lucha en dos dimensiones.

ENTRE ELLAS DESTACA LA VUELTA de Chun-li, la princesa del combate, que retorna a un lugar del que no debió moverse nunca. Junto a ella aparecen dos veteranos incansables como Ryu y Ken, además de otros 16 personajes nuevos (pese a que algunos ya aparecían en «SF3 Double Impact»).

Makoto, un convencido karateka, y Mister Q, un ser misterioso sospechosamente parecido al malo malísimo ▶▶

¡VAMOS A MACHACAR UN TODO TERRENO!







A medida que avanzamos en los combates tenemos acceso a divertidas fases de bonus. Destrozar un coche a patadas es muy estimulante.



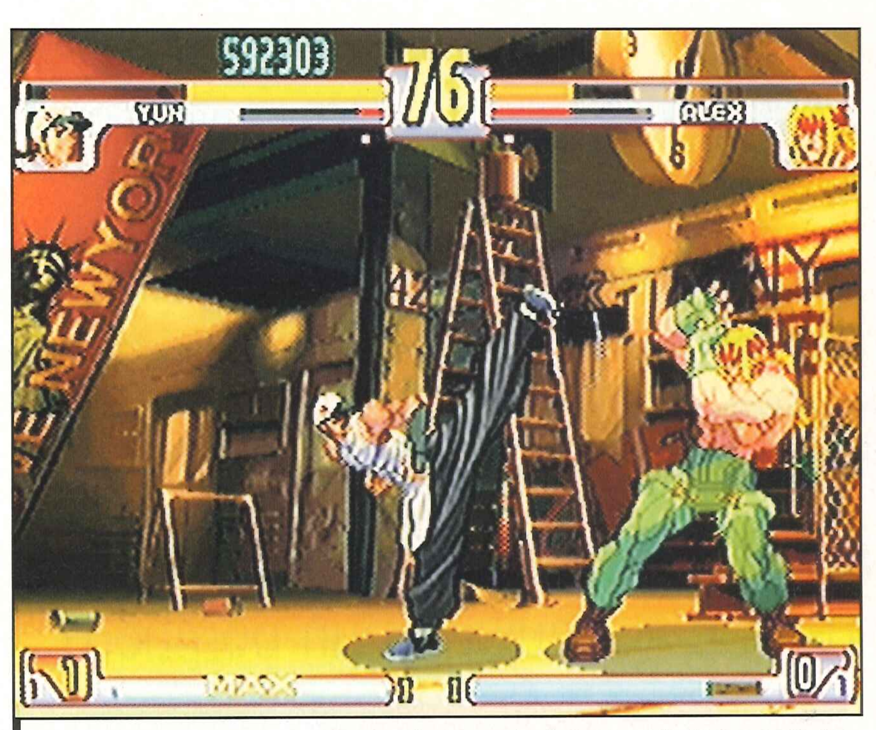
EL REGRESO DE NUESTRA NENA

No podemos ocultar que esta japonesita es nuestro ojito derecho desde que empezó la mítica saga en recreativa. Nos alegramos que los chicos de Capcom hayan decidido "ficharla" de nuevo. ¡Bienvenida!

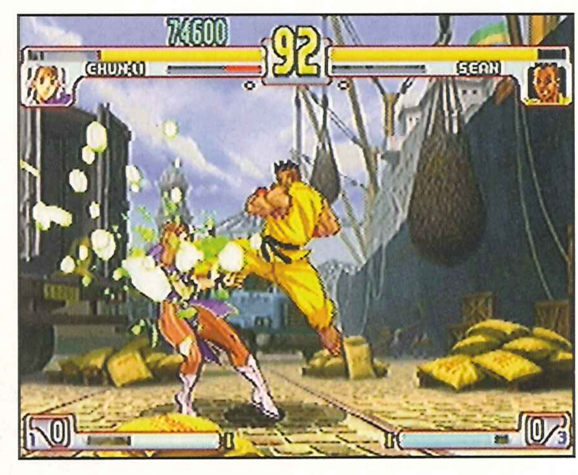


Un impecable gancho de derecha digno de Mike Tyson.

Los finales son muy breves, y también algo "sosetes".



Nuevos luchadores en pleno combate. Como podéis observar, el estilo de este muchachito llamado "Yun" es el Kung-Fu. Cada cual tiene su especialidad, que debe imponer para poder alzarse con la victoria final.





Antes de cada pelea, debemos decidir nuestro próximo rival.

RANKING





El sistema de puntuación mediante ranking es un nuevo invento de Capcom para que nos piquemos y tratemos de superarnos hasta conseguir el grado de maestros en la lucha 2D.

▶▶ de los muñecos "G.I. Joe", son algunos de los nuevos fichajes con los que tenemos que medir fuerzas.

ESTE CAPÍTULO APORTA NOVEDADES interesantes, que le proporcionan una jugabilidad a prueba de bomba. El nuevo sistema de ranking, por ejemplo, nos obliga a lograr que nuestra Dreamcast, a modo de juez, nos dé el grado más alto atendiendo a parámetros como la eficacia al golpear, o si hemos ejecutado los nuevos "Super Art Moves", golpes cuya combinación de botones se elige y fija antes de cada combate. Además, también se pueden realizar nuevos contraataques y bloqueos para contrarrestar cualquier golpe del rival.

Todos los movimientos se ponen en práctica con la animación más fluida que se ha visto hasta el momento en la saga, y se han incluido también nuevos escenarios y melodías para acabar de redondearlo todo.

Otra sorpresa agradable es que los tiempos de carga no existen desde la pantalla de selección de personaje hasta el final del juego, aunque no es oro todo lo que reluce, y Capcom ha descuidado algunos detalles importantes. El principal es no incluir un modo historia, y también nos gustaría que hubiesen dotado al juego de alta resolución, en atención a los muchos jugones que tienen la tarjeta VGA.

Aun así, éste es el mejor «Street Fighter» que hemos encontrado hasta la fecha, superando a las versiones «Alpha 3» y «Double Impact» que vimos en Dreamcast. ■

"SUPER ART MOVES"



Cada personaje puede hacer uno de estos nuevos golpes, y nosotros determinamos la combinación de botones antes de cada combate. Para realizarlos debemos tener a tope dos barras de energía que miden su potencia.



En su vuelta a los combates, hemos notado algo más "rellenita" a Chun-Li, pero mantiene intacto todo su encanto y está muy en forma.




Gill es el jefe final del juego, un ser mitad fuego y mitad hielo.

▲ Nos encanta: Las mejoradas animaciones y los nuevos golpes especiales. La inclusión de Chun-Li ha sido un gran acierto.

▼ Podía haberse mejorado: La falta de un modo historia es casi imperdonable. El numero de luchadores debería ser más alto.

Valoración

Ofrece jugosas novedades, gráficos mejorados y conserva su jugabilidad intacta. El mejor de una serie quizá algo anticuada.



THE NOMAD SOUL

Tu misión es **meterte en el cuerpo de un policía**. ¿No quieres? ¿Y si te decimos que su mujer es un bombón?



- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Compañía: **QUANTIC DREAM** *www.quanticdream.com*
- Distribuidora: **PROEIN** *www.proein.com*
- Visual Memory: **SÍ (73 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Tengo poco tiempo y muchas cosas que contarte. Me... me llamo Kay'l, y vengo de un universo paralelo al tuyo. A través de tu consola puedes acceder a nuestro mundo. Necesito tu ayuda. ¡Tu alma debe ocupar mi cuerpo!

CON ESTA PARTICULAR PROPUESTA comienza una aventura futurista situada en la ciudad de Omikron. Una vez que hemos "okupado" el cuerpo del policía que nos pedía ayuda, entramos en un fantástico entorno 3D que podemos recorrer libremente siguiendo una trama que nos envuelve desde el comienzo. «The Nomad Soul» mezcla sabiamente elementos de películas tan molonas como "Desafío Total" (argumento) o "Blade Runner" (estética del vestuario y los edificios), e incluye guiños al juego «Flashback», de Mega Drive.

Para deambular por este nuevo mundo tenemos que conversar con innumerables personajes, buscando pistas que nos ayuden a resolver el misterioso asesinato de un compañero. Y como no todo se arregla simplemente hablando, también hay veces en las que toca demostrar nuestro indiscutible dominio de las técnicas de combate.

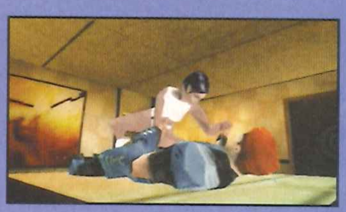
A menudo tenemos que usar también el "Sneak", un aparato que llevamos en el brazo izquierdo y nos deja acceder al inventario, donde almacenamos los objetos que posteriormente nos van a ser de utilidad. Desde ▶▶



El "Sneak" que llevamos en el brazo izquierdo nos da acceso al inventario. Aquí guardamos los objetos que encontramos.







Al entrar en nuestro apartamento nos encontramos una agradable sorpresa. La mujer del policía al que pertenece nuestro cuerpo se echa en nuestros brazos para darnos un, digamos,... "cálido" recibimiento. La escena no deja lugar a dudas, y es que el juego está destinado a un público adulto, no sólo por estos momentos subidos de tono, sino también por ciertos componentes gore.

HABITANTES DE OMIKRON



Todo el personal que vemos durante la aventura va vestido a la última moda cyber-punk.



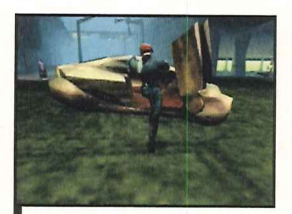
Esta es Jenna, uno de los personajes a los que hay que interrogar en busca de pistas.



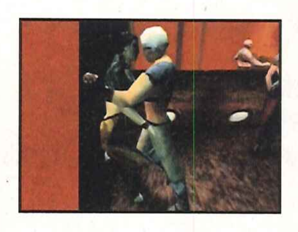
David Bowie, el camaleónico cantante, ofrece varios conciertos por toda la ciudad.

▲ Nos encanta: La trama, elaborada y futurista, engancha desde el principio. Ya era hora que se incluyeran, sin prejuicios, escenas "picantes" en un juego.

▼ Podía haberse mejorado: El apartado técnico en general: las constantes ralentizaciones y el pobre tratamiento de las texturas y también de las animaciones.



El "Deslizador" es un vehículo flotante con el que viajamos por las cuatro zonas de juego.



▶▶ aquí podemos también ver qué tal va nuestra salud, llamar al vehículo con el que nos desplazamos de un sitio a otro, o salvar el avance.

El juego está dividido en cuatro enormes zonas, que tienen nombres tan curiosos como Jaunpur, Lahoreh o Qalisar, aunque la que más nos ha llamado la atención es Anekbak. Se trata de una especie de "barrio chino" en el que podemos ir de bares y hasta dar una vuelta por un "Peep Show" (ya sabéis, uno de esos sitios donde se paga por ver bailar a una chica ligerita de ropa).

HASTA AQUÍ LLEGAN LAS VIRTUDES del juego, que se ven empañadas por grandes problemas técnicos que no se pueden pasar por alto. Hay insufribles tiempos de carga, con ralentización incluida, cuando cruzamos una puerta (pero señores de Quantic, ¡que esto es una consola, no un PC!). Además, tanto las animaciones como las texturas dejan mucho que desear, y los polígonos abundan por todas partes.

Así que ya sabéis lo que hay. «The Nomad Soul» tiene un argumento excelente, que puede llegar a darnos horas de morbosa diversión, pero para lograr que nos divierta debemos perdonarle sus serios defectos técnicos. ■

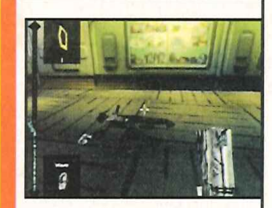


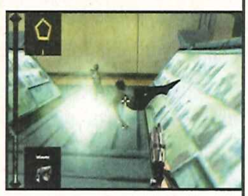
Ir de paseo por la ciudad de Omikron nos traerá recuerdos de "Blade Runner". La estética de los edificios es muy similar.



La visita obligada a la morgue no resulta muy agradable. Allí nos encontramos cantidad de fiambres con la autopsia a medio hacer.

DISPAROS CON VISIÓN SUBJETIVA





Cuando entramos en acción y utilizamos la pistola contra los malos (para eso somos polis), la vista cambia a primera persona, con una perspectiva de juego tipo «Doom».



Los momentos de lucha cambian a una perspectiva lateral, con la típica barra de vida. Entrenando también podemos subir de categoría.



En una aventura como ésta, se agradece que todos los diálogos vengan subtitulados al castellano. Si no, sería difícil poder avanzar.

Valoración

Un juego que podía haberse salido gracias a su excelente guión, pero que muestra deficiencias técnicas de difícil explicación.



6

SOUTH PARK RALLY

Aquí todo vale para ganar, ¡hasta usar la guerra química **más guarrindonga y pestilente** que jamás hayas visto!

- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Distribuidora: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Visual Memory: **SÍ (4 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **INGLÉS**



Cualquiera que los conozca sabe la fama de gamberros recalcitrantes que tienen Cartman, Stan, Kyle y Kenny, los cuatro protagonistas de la serie "South Park". Hasta ahora no hacían otra cosa que trastear y gastar bromas de mal gusto, pero Acclaim ha tenido la ¿brillante? idea de regalarles unos karts, y así es como ha nacido este «South Park Rally».

EL CONCEPTO SE SALE DE LA LÍNEA habitual en este tipo de juegos, ya que en el juego se combinan las carreras al uso con las pruebas más disparatadas imaginables, desde recoger huevos de Pascua a "currar" repartiendo refrescos. Y para conseguirlo vale todo, así que imaginaos los items que nos encontramos en los circuitos, todos en la línea "South Park": bocatas de diarrea, misiles de vomitona, turbo-bebés pedorros…

El número de vehículos es alto, más de treinta, y entre los pilotos encontramos a casi todos los personajes de la serie, tanto protagonistas como secundarios. Pero que nadie se lleve a engaño: aunque son un montón de coches, todos responden de igual modo, sin que se noten diferencias entre la manera de conducir unos u otros.

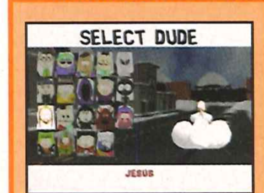
Todos los circuitos están situados en escenarios bien reconocibles por los fans de la serie, y muestran un ▶▶



El efecto al pisar un bocadillo de diarrea queda más que patente en nuestra pantalla.

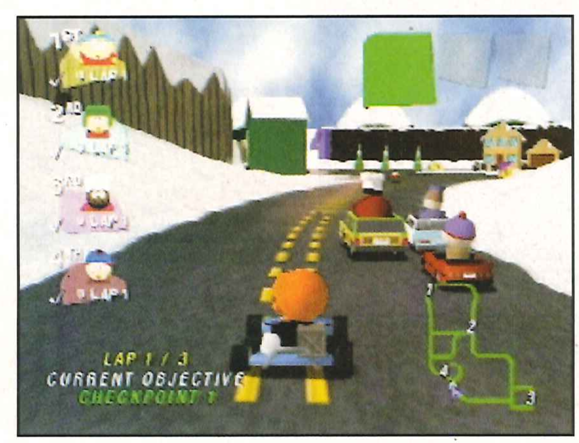
"FAUNA SOUTH PARK"







Por «South Park Rally» desfilan casi todos los personajes que salen en la serie de TV, hasta sumar treinta en total. Tenemos a Jesús, que corre sobre una nube (arriba), a Ike, un bebé en su carrito (abajo), y a muchos otros más (el Diablo, el alien, etc.). Sin embargo, no todos son elegibles desde el inicio.









JUGANDO CON AMIGOS



También podemos correr de dos a cuatro jugadores sin merma de calidad gráfica y a pantalla partida. Claro, que el desarrollo sigue siendo un caos, solo que compartido con amigos.



Sadam Hussein protagoniza un ataque. La pantalla se llena de caras que no nos dejan ver.

▲ Nos encanta: A los que vemos la serie todas las semanas nos resulta simpático jugar con esta panda de gamberros con babero.

▼ Podía haberse mejorado: El desarrollo tan alocado del juego lo hace prácticamente injugable. Y el control es una pesadilla.

▶▶ diseño peculiar, porque son amplias zonas abiertas que nos dejan total libertad para ir por cualquier sitio. Sin embargo, al final esto se convierte en el principal problema del juego, pues la estructura de los circuitos, y el hecho de que las pruebas sean tan raras y cada coche vaya "a su bola", provocan que el desarrollo se haga caótico y que a menudo nos volvamos locos sin saber qué hacer ni por dónde ir. La cosa resulta divertida al principio, pero tarda poco en cansar e incluso aburrir.

El control de los coches no ayuda, pues responde de forma muy irregular: frena casi en seco, y además el ángulo de giro es mínimo, con lo que tomar las curvas se vuelve endiabladamente complicado. Vamos, que si alguien se acostumbra a él, que nos lo diga.



Entre los personajes nos encontramos también al abuelo de Stan. Con su silla de ruedas a reacción, ¿para qué va a querer un kart?

GRÁFICAMENTE, «SOUTH PARK RALLY» es un calco de la serie, a la que copia ese típico aspecto simplón. Desde luego, no es para tirar cohetes, pero aquí sí que se puede decir que hace honor al original, nos guste o no.

Durante las carreras se escuchan las voces de los personajes, pero como no está doblado ni subtitulado, no nos enteramos de nada a menos que hablemos inglés (o más bien "jerga inglesa").

Como veis, se trata de un juego flojillo, al que sólo le sacarán partido los fans más incombustibles de la serie... que además tengan ya el carnet de conducir. ■

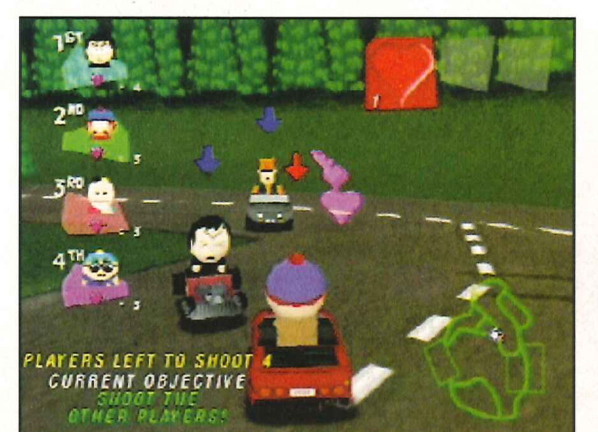
NI PRUEBAS NI ITEMS TIENEN DESPERDICIO



En esta prueba tenemos que rescatar los pollos que ha raptado el "Amante de Pollos".



Por todas partes hay cajas de colores con items. Hay ratas, vomitonas, herpes...





El mapa de cada circuito está abajo, a la derecha. Ni siquiera con él es fácil orientarse.



Los escenarios están llenos de objetos que nos entorpecen el avance en cualquier momento.

Valoración

Un juego disparatado y con el humor corrosivo de la serie, pero tan caótico y poco jugable que nos deja fríos, muy fríos...



ROADSTERS

Conducir un deportivo en la vida real debe ser alucinante. Estos, sin embargo, **se han quedado sin gasolina.**


La única forma de lograr llegar los primeros es coger los atajos que tiene cada pista.


La sensación de velocidad no está tampoco muy lograda y el efecto "popping" es constante.



- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **TITUS** *www.titusgames.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (15 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Gráficamente, «Roadsters» deja bastante que desear, pero lo más frustrante a la hora de jugarlo es su control. Pese a conducir coches como un Renault Spider o un Toyota MRS, la diversión se queda por los suelos.

El planteamiento de «Roadsters» nos sienta al volante de distintos deportivos reales que compiten en circuitos largos, pero muy aburridos.

Ya habréis adivinado que el juego nos ha dejado fríos (aunque con estos calores no nos ha venido nada mal), porque falla en puntos clave de los juegos de velocidad.

Para empezar, no anda sobrado de modos de juego, y el control es muy alocado, unas veces demasiado duro y otras ultrasensible.

Visualmente tampoco es para echar cohetes, porque el modelado de los vehículos es muy flojo (¡si parece que flotan sobre la carretera!), los fondos están demasiado pixelados y la sensación de velocidad es casi nula.

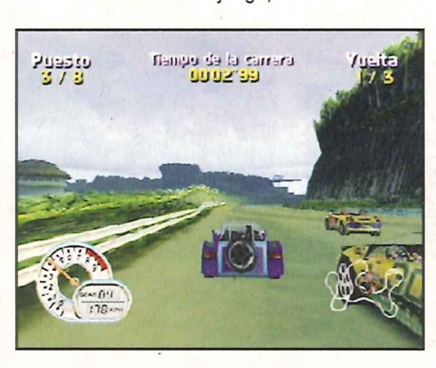
Desde luego, con juegos como «Ferrari 355» o «MSR» a la vuelta de la esquina, los fans de la velocidad tienen otras opciones mejores. ■

¿Y SI PROBAMOS A CORRER EN GRUPO?

El juego incluye también un modo multijugador con hasta cuatro pilotos en pantalla. Pero ni siquiera esta opción logra que suba el nivel de diversión.

▲ **Nos encanta:** Lo mejor es que podemos competir con deportivos verdaderos. Claro, que tampoco es que el garaje sea muy amplio.

▼ **Podía haberse mejorado:** Ni gráfica ni técnicamente está a la altura del aprobado. Y encima en un género tan transitado...





Valoración

Con muchos defectos, en especial un pésimo control de los coches, «Roadsters» no da la talla para una consola como Dreamcast.

3

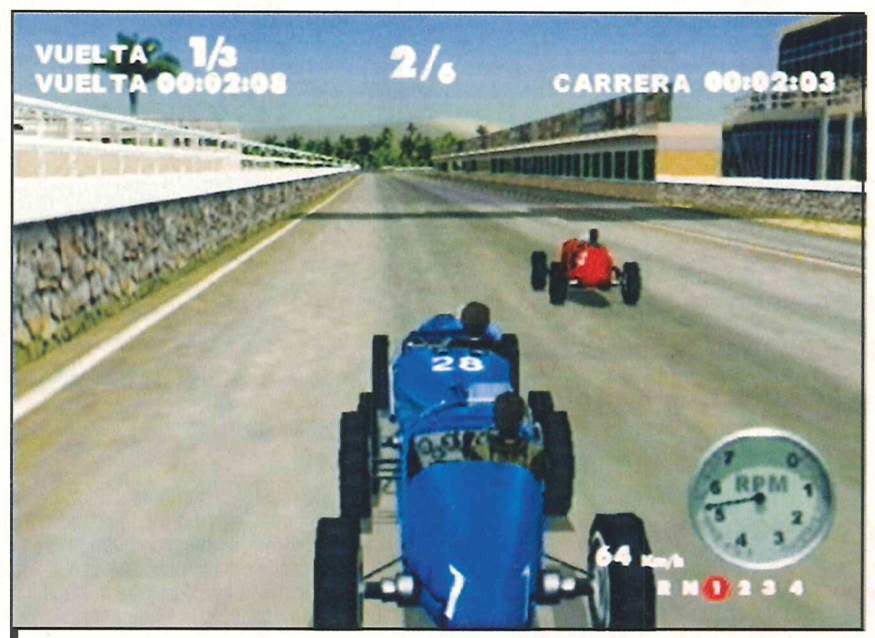
SPIRIT OF SPEED

Un **documento impagable** de cuando los coches se arrancaban con manivela, pero... ¿dónde está el juego?

- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **BROADSWORD INT.** *www.broadsword.co.uk*
- Distribuidora: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Visual Memory: **SÍ (3 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Aprovechando que acaban de cumplirse cien años de las primeras competiciones de coches, Broadsword quiere trasladarnos al pasado de este espectáculo con «Spirit of Speed». La idea es buena, pero el resultado frustrante.

Podemos conducir doce coches de época, y aquí es donde viene el primer fallo del juego: sus velocidades máximas son tan dispares (de 140 a 340 Km/h.) que casi no nos dan opción para competir y nos encontramos solos en la pista durante la mayor parte de la carrera.



Entre los doce coches con que podemos correr nos encontramos con marcas que ya eran las principales en aquella época, como Bugatti, Mercedes Benz o Alfa Romeo. Pero sus velocidades son demasiado dispares.

«Spirit of Speed» ofrece un aspecto casi fotográfico: no tiene ni gota de niebla, y la línea del horizonte se ve muy lejana. Sin embargo, un juego de carreras tiene que ofrecer algo más que buenos gráficos, y aquí la sensación de velocidad es muy baja.

Por otra parte, su control ultrasensible no facilita nada la conducción: si los coches tocan un obstáculo salen rebotados, y si se salen de la pista quedan inmovilizados.

Añadidle su escasez de modos de juego (falta, por ejemplo, un modo a dobles) y el resultado final es más testimonial que jugable. ■

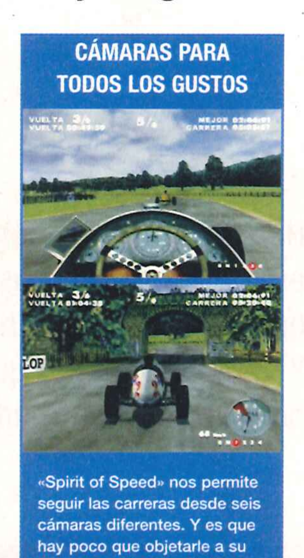



Los tiempos de carga son los más largos que hemos tenido que ¡padecer! en Dreamcast.



El control es muy sensible. El más mínimo fallo hace que nos salgamos de la carretera.

CÁMARAS PARA TODOS LOS GUSTOS


«Spirit of Speed» nos permite seguir las carreras desde seis cámaras diferentes. Y es que hay poco que objetarle a su aspecto gráfico. Los fallos vienen en otros apartados...

▲ Nos encanta: Los gráficos son de buena calidad, con un cuidado exquisito en las texturas y los fondos de los circuitos.

▼ Podía haberse mejorado: La bajísima sensación de velocidad, el control ultrasensible y los larguíiiísimos tiempos de carga.

Valoración

Es una pena que tanto cuidado (casi esmero) dedicado al aspecto visual no haya venido acompañado de un mínimo de jugabilidad.


4



Hemos dejado un set a medias para escribir este texto, así que os podéis figurar el impacto que «Virtua Tennis» ha causado en la redacción. Y claro, ¡no nos ha quedado más remedio que ponerlo el número uno de nuestros favoritos!

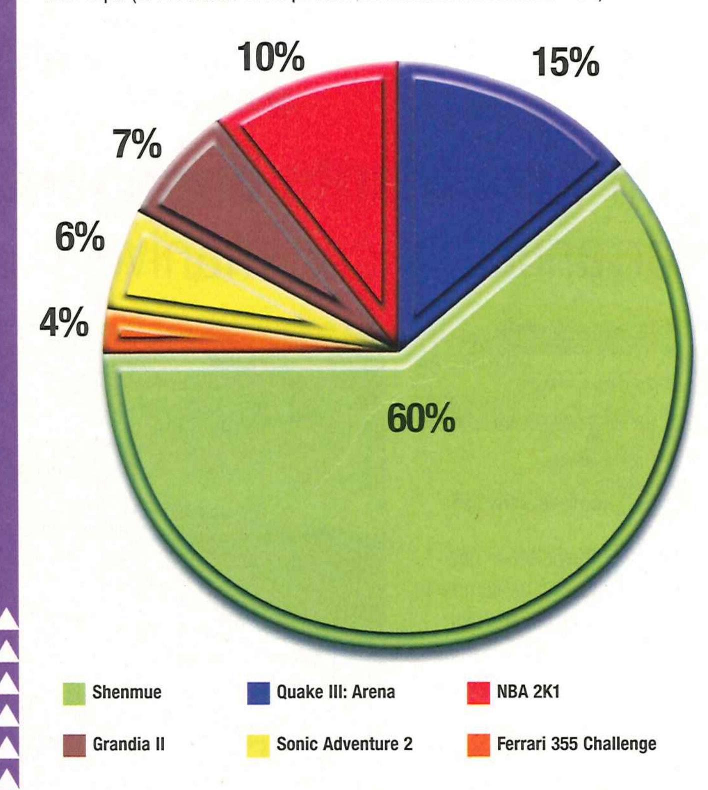
LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

Por tercer mes consecutivo, «RE Code: Veronica» es el juego que más se está vendiendo. Claro, que la avalancha de juegazos que han salido últimamente ya se ha dejado notar y los siguientes puestos están ocupados por títulos como «DOA2», «Silver», «Marvel vs Capcom 2» o «Tony Hawk's…». (Datos proporcionados por Centro Mail).

1	Resident Evil Code: Veronica
2	Dead Or Alive 2
3	Silver
4	Marvel Vs Capcom 2
5	Tony Hawk's Skateboarding
6	Crazy Taxi
7	Ecco The Dolphin
8	Zombie Revenge
9	V-Rally 2 Expert Edition
10	Soul Calibur

LA ENCUESTA

Podemos estar contentos, porque los bombazos con que nos va a sorprender nuestra Dreamcast en los próximos meses son de órdago a la grande. Y para ir viendo qué títulos estáis esperando con más ganas, el mes pasado, os dimos una lista con unos cuantos, cada uno más bien representativo de algún género. Tras recontar vuestros votos a día 5 de agosto, en que cerramos esta página (este mes un poco antes de lo habitual por las vacaciones…) el resultado quedaba como veis aquí (el resultado final podéis consultarlo en nuestra web):



El resultado es abrumador, el más desnivelado que hemos obtenido hasta ahora en nuestra encuesta. Claro, es que «Shenmue» es mucho «Shenmue», y vuestra preferencia está clarísima: os moríss de ganas por entrar en la apasionante aventura que protagoniza Ryo Hazuki.
A gran distancia le siguen el resto de títulos que os propusimos, con «Quake III: Arena» y «NBA 2001» a la cabeza, pero muy igualados.
Este mes nuestra pregunta sólo tiene un ánimo: echar unas risillas, así que esperamos que ninguna de nuestras lectoras (sabemos que sois unas cuantas) se enfade. Se trata de una bromilla de verano:

¿CON CUÁL DE ESTOS "BOMBONES" TE IRÍAS DE VACACIONES?

- **Ulala («Space Channel 5»)**
- **Sophitia («Soul Calibur»)**
- **Tina («Dead or Alive 2»)**
- **Lara Croft («Tomb Raider IV)**
- **Chun Li («Street Fighter III 3rd Strike»)**
- **Claire Redfield («RE Code: Veronica»)**

¡Eh, que sólo podéis elegir a una de ellas! Para votar, ya sabéis, en:

www.hobbypress.es/dreamcast

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

Llevábamos unos meses matando zombies sin parar, pero este mes nos hemos rendido al divertidísimo «Virtua Tennis». Por lo demás, sube «Marvel vs Capcom 2» y debuta «Fur Fighters».

1	Virtua Tennis
2	Resident Evil Code: Veronica
3	Soul Calibur
4	Crazy Taxi
5	NBA 2K
6	Marvel Vs. Capcom 2
7	Dead or Alive 2
8	Fur Fighters
9	ChuChu Rocket!
10	Wacky Races



EL TOP 10 DE LOS LECTORES

Los zombies de Umbrella os siguen quitando el sueño, pero las chicas de «Dead or Alive 2» también os gustan lo suyo, alzándose al tercer puesto (¡pillines!). También entra «Marvel Vs Capcom 2».

1	Resident Evil Code: Veronica
2	Soul Calibur
3	Dead or Alive 2
4	Crazy Taxi
5	ChuChu Rocket!
6	NBA 2000
7	Sonic Adventure
8	Marvel Vs Capcom 2
9	Silver
10	Ecco The Dolphin

Sin vuestro voto esta lista no tendría sentido, así que ya sabéis, daos un paseo por nuestra página web, y de paso, votad:

www.hobbypress.es/dreamcast



LA OPINIÓN

Aquí seleccionamos las opiniones más interesantes que nos llegan sobre Dreamcast, pero os aseguramos que leemos todas y tomamos nota. ¡Seguid participando!

@ "Los juegos están haciendo grande a nuestra consola y estoy seguro de que «Virtua Tennis» va a arrasar en cuanto salga. Un diez para Sega".

Oscar Bosch

@ "Me parece que el trato que habéis dado a «Virtua Fighter 3 TB» no ha sido del todo correcto, porque a pesar de no exprimir tanto gráficamente la capacidad de Dreamcast, como el «Soul Calibur», su jugabilidad es increíble, tan buena como en el juego de Namco."

"Kuko"

@ "Quiero pedir a los de la revista que se estiren un poco con las demos. Y a ver si sacan más «R.E. Code: Veronica», que estoy deseando jugarlo y aún no he podido, porque en las tiendas está agotado".

Joaquín Ariño

@ "¿Cómo podéis decir que el «Street Fighter III W Impact» no es digno, que está estancado en el pasado y ponerle de nota un 6, mientras que a ese juego de la prehistoria que es «ChuChu Rocket!» le ponéis un 9? Por muy divertido que sea, no se merece más que un 4".

José Luis Márquez

@ "Los sueños se hacen realidad pocas veces y Sega lo logró con Dreamcast. Seguro que hasta el dueño de Sony juega a «Soul Calibur» o a «Crazy Taxi»".

"Ferrán"

@ "Quisiera agradecer a Sega por regalarnos «ChuChu Rocket!» a todos los usuarios de Dreamcast".

Carlos Aguilar

@ "«Meidei»: todos los futboleros que tenemos una Dreamcast pedimos a Sega (o a la compañía que sea) que nos traigan el juego de fútbol perfecto. Es urgente."

Rubén Ortiz

@ "El último juego que me he comprado ha sido «NBA 2000» y es excelente. Buenos gráficos, una buena jugabilidad y entretenidísimo. Se lo recomiendo a todo el que le gusten los deportes".

"Unai"

@ "Me ha sorprendido gratamente la actuación de Sega en el E3. Creo que ha sido la gran vencedora y me ha terminado de convencer la opinión de otros medios, que es la misma que la vuestra. Una alegría para los que confiamos en Dreamcast".

"Graf"

Si queréis ver publicada vuestra opinión, sólo tenéis que enviarnos un "emilio" a la dirección que indicamos aquí abajo. No os cortéis, ¡estamos deseando leerlo!:

opinion.dreamcast@hobbypress.es

S.O.S Dreamcast

Una sección en la que ponemos todas las neuronas en funcionamiento (incluso, si es preciso, pedimos unas cuantas prestadas) para dar respuesta a las dudas que nos enviáis vía "emilio".

A VUELTAS CON LA TARIFA PLANA

Desde que varias compañías han empezado a ofrecer tarifa plana y otras ofertas en la conexión a Internet, algunos, como Juan Francisco García, quieren saber si también se pueden tener navegando con Dreamcast.

¿Son compatibles las tarifas planas de otras compañías con el acceso con Dreamcast?

ROD: Desde que se creó Dreamarena, la navegación con Dreamcast se hace a través de la operadora BT (British Telecom), que es la que pone los servidores y proporciona el acceso. Pero nuestra facturación la tenemos por la operadora que nos suministre las llamadas locales, que por ahora en España solo puede ofrecer Telefónica. Así que mientras Telefónica no nos ofrezca una tarifa plana (o hasta que las demás compañías, como Retevisión, Jazztel, Uni2.... no puedan facturarnos ellas mismas las llamadas locales), no podremos tenerla.

¿Cuánto cuesta una hora de navegación por Internet con nuestra consola actualmente?

ROD: Pues lo mismo que otra llamada local. Si nos conectamos entre las 8'00 y las 18'00, a 4 pts. el minuto (en total, con IVA sale a 278 pts. la hora). Y si lo hacemos entre las 18'00 y las 8'00 (horario reducido), a 1,67 pts. el minuto; o sea, que en este horario nos sale, con el IVA, a 116 pts. la hora (tampoco es tanto, ¿no?).

ANAKIN CORRERÁ EN DREAMCAST

Nuestro amigo Álvaro, de Valencia, además de ser un buen consolero, es un fan de la saga "Star Wars" y por eso quiere saber...

¿Para cuándo el «Episode 1 Racer»? ¿Van a sacar otro título de "Star Wars"?

ROD: Bueno, pues ya puedes estar contento, porque Electronics Arts, la compañía que va a distribuir en España el «Episode 1 Racer» (creado por Lucas Arts) nos acaba de confirmar que está a punto de salir: el día 30 de Agosto. Además, nos han contado que están preparando un RPG de la saga que también saldrá en Dreamcast, aunque eso va para más largo (tendremos que esperar hasta el año que viene, por lo menos). Por otra parte, Sega tiene la recreativa «Star Wars Racer», basada también en las mismas carreras de podracers, y no hay que descartar que algún día nos llegue una conversión.

¿DÓNDE ESTÁ «HIDDEN & DANGEROUS»?

La conversión de este juego de acción de PC nos la traerá a España Proein a lo largo de este verano. Joan Reyes vio el video de este juego en el Dream On volumen 8 y está lleno de dudas:

¿Por qué no habéis hablado más de «Hidden & Dangerous» en la revista? ¿Acaso es tan malo que hasta os olvidáis de ponerlo en la guía de compras.

ROD: A ver si nos entendemos, Joan, que para nada es que «Hidden & Dangerous» sea malo, y tampoco nos hemos olvidado de él. Lo que ha ocurrido, sencillamente, es que no ha salido todavía, y Proein no nos ha enviado aún ni siquiera una versión beta. En la sección de Actualidad de nuestro número anterior os lo contamos. Y claro, si no ha salido, ¿cómo lo vamos a incluir en nuestra guía de compras?



También él, entre otros, nos pide que pongamos más demos en los Dream On...

Aunque en los últimos volúmenes la cosa ha ido mejorando, ¿por qué no metéis más demos en los Dream On que regaláis?

ROD: Los volúmenes de Dream On que damos con la revista no los hacemos nosotros, sino que nos los envía directamente Sega Europa. Lo que nosotros sí hacemos es insistir a Sega para que vez sean mejores y traigan más demos jugables. Y últimamente no creemos que nos podamos quejar demasiado, ¿verdad?

«SHENMUE» VS «CODE: VERONICA»

La duda existencial de Jordi Ortuño se basa en cuál de estos dos pedazo de juegos llevarse a casa.

Quería comprarme el «R.E. Code: Veronica», pero luego leí sobre «Shenmue» y vi imágenes, y no sé cuál de los dos comprar.

ROD: Es como cuando le preguntan a un niño si quiere más a papá o a mamá. Mira, Chechu... digo mira, Jordi, los dos son obras maestras absolutamente imprescindibles. De todas formas, el primero ya ha salido, mientras que «Shenmue» no llegará al menos hasta finales de año. ¿Y si te compras ya uno y ahorras para el otro?

PROBLEMAS DE COMPATIBILIDAD

Se llama Juan, y ha cargado su metralleta con un montón de preguntas sobre juegos:

¿Qué pasa con «D2»? ¿Cuándo sale?

ROD: Quizás ya sepas que en Japón y en los USA ya están jugando con este survival horror protagonizado por Laura Parton. Pero la mala noticia es que en España no tiene fecha de salida (ni siquiera estamos del todo seguros de que vaya a cruzar el Océano Atlántico).

He leído en Internet que «Castlevania» para Dreamcast ya no saldría. ¿Es eso cierto?

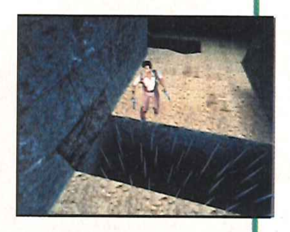
ROD: Aunque esos rumores se han propagado, Konami ha confirmado que el proyecto sigue en marcha y ya se está desarrollando un nuevo «Castlevania» para Dreamcast. Conforme tengamos más noticias, os iremos informando.

¿Sacará Konami un «ISS» en Dreamcast?

ROD: No tenemos noticia alguna sobre esto.

¿Qué tal estará «The Mummy»?

ROD: En el E3 Konami presentó esta aventura basada en la película, pero sólo sabemos que estará en la línea de la saga «Tomb Raider».



Puedes mandarnos una carta con tus preguntas sobre cualquier tema relacionado con Dreamcast a la siguiente dirección de correo electrónico: sos.dreamcast@hobbypress.es

Guía de Compras

En estas páginas os mostramos los juegos que pegan con más fuerza en el catálogo de Dreamcast. Cada mes actualizamos nuestra recopilación, y también revisamos todas las puntuaciones, para que se convierta en la mejor referencia a la hora de realizar vuestra compra.

LUCHA

DEAD OR ALIVE 2

Compañía: **TECMO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Junto a «Soul Calibur», el mejor exponente del género en nuestra consola. Combina el atractivo de sus chicas, un control excelente y unos escenarios en 3D que nos permiten combatir en diferentes alturas. Una opción de compra magnífica para los aficionados a las tortas virtuales.

Puntuación.................................... 9

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Otro título de la prolífica Capcom, basado esta vez en los personajes de un manga bastante conocido en Japón, aunque no en España. Vuelven a ser peleas en 2D, con unos gráficos poco espectaculares y algunos fallos de control. Aprobado sin más, y para buscadores de curiosidades.

Puntuación.................................... 5

MARVEL VS CAPCOM

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Nos encontramos ante un juego de lucha en 2D, correcta conversión de la recreativa, con unos gráficos brillantes y coloristas, cuyo principal atractivo radica en sus numerosos personajes, tanto los conocidísimos de la saga "Street Fighter", como los super-héroes de la casa Marvel.

Puntuación.................................... 5

MARVEL VS CAPCOM 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Con un modo historia se habría convertido en una verdadera obra maestra de la lucha en 2D... pero aún sin él, gracias a sus geniales gráficos, estupendos efectos y su gran número de carismáticos personajes es la mejor opción para los que se vuelven locos con este género.

Puntuación.................................... 9

PLASMA SWORD

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego que nos ofrece peleas en 3D dentro de un entorno futurista. Buenos gráficos y un correcto sistema de juego, pero sin aportar nada nuevo en un género con tanta competencia. Resulta interesante, pero no le busquéis mucho más atractivo, porque no lo encontraréis.

Puntuación.................................... 4

POWER STONE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Capcom, famosa por sus sagas de lucha en 2D, nos presenta un estupendo arcade en 3D, con gráficos de cuidada estética manga y la diversión añadida de poder interactuar con cualquier objeto de escenario y usarlo como arma. Una excelente conversión de la recreativa.

Puntuación.................................... 9

SOUL CALIBUR

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin ninguna duda, éste es el mejor juego de Dreamcast, y sólo para poder jugarlo merecería la pena comprarse la consola. Un montón de modos de juego, los mejores gráficos que se han visto en el género, un control alucinante y mil cosas más. No tenerlo es un pecado.

Puntuación.................................... 10

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Una nueva entrega de la inagotable saga «Street Fighter», con gráficos brillantes, un plantel nada despreciable de luchadores (¡34!) y un buen catálogo de opciones de juego. Ahora bien, todo ello en 2D, con las carencias propias de este entorno gráfico. Se queda algo antiguo.

Puntuación.................................... 7

SF III DOUBLE IMPACT

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Las dos primeras versiones del juego de recreativa están unidas en un solo GD, y por eso el título de éste es de "doble impacto". Pero aún siendo dos juegos en uno, realmente aporta muy poco al género, al presentarnos pocos personajes, y un aspecto gráfico anclado en el pasado.

Puntuación.................................... 6

SF III THIRD STRIKE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El mejor «Street Fighter» de la prolífica saga de lucha en 2D de Capcom. La vuelta de la popular Chun-Li marca la pauta, y además disponemos de una gran cantidad de luchadores. Los nuevos "super art moves" son golpes especiales alucinantes, que aumentan su ya legendaria jugabilidad.

Puntuación.................................... 7

TECH ROMANCER

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Gigantescos robots, con poderosísimos ataques, se enfrentan en un completo juego de lucha en 3D sobre grandes escenarios y con gran libertad de movimientos. Una buena opción, que se ve un poco empañada por el bajo número de "mechs" que podemos elegir para luchar.

Puntuación.................................... 7

VIRTUA FIGHTER 3TB

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La saga «Virtua Fighter» es antológica en la lucha en 3D, y no podía dejar de estampar su sello en 128 bits. Se trata de un juego de lucha con buen control y gráficos de calidad, tanto de los personajes como de los escenarios, aunque se queda corto a la hora de ofrecer opciones de juego.

Puntuación.................................... 8

■ DEPORTIVOS

ECW HARDCORE REVOLUTION

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de "wrestling", en la línea clásica de llaves ostentosas y mucha chulería. Cuenta con una extensa nómina de luchadores reales, fácilmente reconocibles para los aficionados al género, pero no incluye las suficientes diferencias como para mejorar lo que ofrece «WWF Attitude».

Puntuación.. 5

NBA 2000

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simulador de básket más real que hayas visto. Juega en la liga más importante del mundo con todos los equipos oficiales y las estrellas de la NBA a tus órdenes. Los gráficos tienen una calidad apabullante, y bajan a un nivel de detalle al que nunca habían llegado otros juegos.

Puntuación.. 9

NBA SHOW TIME

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Básket espectáculo en estado puro. Una auténtica locura dentro de la cancha, llena de mates, rebotes y saltos estratosféricos. Estilo muy arcade, y un modo multijugador que rompe todos los moldes. Si buscas diversión sin preocuparte de las reglas, ya sabes, éste es tu juego.

Puntuación.. 8

NHL 2000

Compañía: **BLACK BOX GAMES**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La línea deportiva de Sega se refuerza con un magnífico simulador de hockey sobre hielo. Tiene unas magníficas animaciones, y una serie de detalles gráficos que nos dejan asombrados. La jugabilidad es también muy alta, así que su mayor defecto es que el hockey no es muy popular.

Puntuación.. 7

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de boxeo guiado por la diversión, y con el plantel más original que te hayas echado a la cara. Cada uno de ellos con sus tácticas y formas de pelear exclusivas. Movimientos geniales, sin perder nunca el sentido del humor. Sin duda, uno de nuestros juegos preferidos.

Puntuación.. 9

SNOW SURFERS

Compañía: **EUP SYSTEMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



De la mano de los mismos creadores que la saga "CoolBoarders", llega este juego para dar rienda suelta a nuestras ansias de lanzarnos cuesta abajo por las más alocadas pendientes de nieve. La jugabilidad y las animaciones son buenas, pero el juego está algo escaso de pistas.

Puntuación.. 6

TEE OFF

Compañía: **BOTTOM UP**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

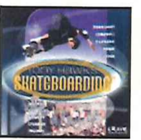


Un juego de golf con personajes cabezones y un estilo desenfadado. Aquí importa más la simpatía que la calidad gráfica. No faltan un montón de hoyos por recorrer y todo lo relacionado con este deporte, aunque a los más puristas no les gustará el estilo con el que está planteado.

Puntuación.. 6

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Compañía: **TREYARCH**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Todos los aficionados al monopatín tienen aquí un juego que simula perfectamente las espectaculares piruetas de este deporte, aunque introduce también un toque de fantasía en los objetivos de cada fase. Buenos gráficos y jugabilidad, pero sin aportar novedades respecto al original.

Puntuación.. 8

UEFA STRIKER

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El primer juego de fútbol que apareció para Dreamcast. Se trata de un simulador correcto en cuanto a número de opciones y jugabilidad, pero que tampoco aporta demasiado a nivel gráfico. A pesar de todo, es una opción aceptable si lo que estás buscando es meterte fútbol en vena.

Puntuación.. 6

VIRTUA STRIKER 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

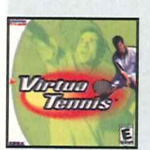


Con unos graficos y unas animaciones asombrosas, hasta creerás que te duele la pierna si le dan una patada a tu jugador. Su calidad global es innegable, pero es algo escaso en opciones y demasiado exagerado en su marcado estilo arcade, que perjudica la jugabilidad.

Puntuación.. 8

VIRTUA TENNIS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin duda, es el mejor simulador de tenis de todos los tiempos y en cualquier plataforma. Conjuga una jugabilidad sin límites con un montón de jugadores y de pistas que redundan en una larguísima vida. Su modo multijugador es todo adicción. Así que ya sabes: una compra ineludible.

Puntuación.. 10

WWF ATTITUDE

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Luchadores estrafalarios compitiendo por ver quien es el más fuerte, y "chuleta" del mundo del wrestling. Destacan las animaciones y el tamaño de los personajes. La opción para cuatro jugadores simultáneos, añade aliciente a este juego, recomendado en exclusiva a los fans de este "deporte".

Puntuación.. 7

WORLDWIDE SOCCER 2000

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Elige entre más de 200 equipos de todo el mundo y juega una temporada de liga completa. Un simulador de altura que cumple bien con su cometido. No es muy espectacular gráficamente, pero sí bastante jugable, y la calidad de las animaciones alcanza un nivel alto.

Puntuación.. 7

WWS 2000 EURO EDITION

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Una nueva versión de "Worldwide Soccer 2000" realizada con la excusa de la Eurocopa 2000. Han introducido un montón de mejoras, sobre todo a nivel gráfico, de velocidad de juego y de control, tanto de los jugadores, como del balón. Es el mejor simulador para Dreamcast.

Puntuación.. 8

■ PLATAFORMAS

RAYMAN 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simpático Rayman protagoniza un estupendo juego de plataformas, con un desarrollo de lo más divertido y unos gráficos realmente fantásticos. Aunque podría parecer enfocado para los más jóvenes, garantiza horas de diversión para los jugones de todas las edades.

Puntuación.. 8

SONIC ADVENTURE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El puercoespín más famoso de Sega se zambulle en la aventura más frenética disponible en Dreamcast. Recorre enormes mundos 3D con un aspecto gráfico alucinante, en su lucha contra los secuaces del malvado Dr. Robotnik. La posibilidad de jugar con otros personajes, fantástica.

Puntuación.. 9

DRAGON´S BLOOD

Compañía: **CRAVE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **6.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Una buena aventura, ambientada en un reino medieval, donde tienen el típico problema con una plaga de dragones. Una realización técnica bastante buena, con héroes de gran tamaño, aunque las peleas resultan algo confusas y se abusa mucho del efecto de niebla. Si no fuera por eso...

Puntuación................................... 6

FUR FIGHTERS

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Acción a manos llenas se conjuga con buenas dosis de aventuras y de plataformas en este título. Además, todo ello acompañado de un sentido del humor de lo más hilarante que hace que uno se ría cada dos por tres. Parece infantil, pero encanta también a los mayores con ganas de juerga.

Puntuación................................... 8

GAUNTLET LEGENDS

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Revival en 3D de uno de los juegos más exitosos de los comienzos de esta industria, «Gauntlet Legends» nos sumerge en un mundo fantástico medieval en busca de unas runas olvidadas. Enemigos a porrillo y muchas magias. Técnicamente es un poco flojo, y lo mejor es la opción multijugador.

Puntuación................................... 6

MAKEN X

Compañía: **ATLUS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



«Maken X» presenta uno de los argumentos más interesantes y adultos que se pueden pedir a un juego de acción. Es el primer "shooter" en primera persona de Dreamcast, y gráficamente es estupendo. La pena es que su control no responde del todo bien, restándole bastante jugabilidad.

Puntuación................................... 6

MDK 2

Compañía: **BIOWARE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego nos ofrece 40 niveles llenos de acción en los que podemos controlar a sus tres originales protagonistas repartiendo tiros a troche y moche. Los gráficos tienen mucha calidad, y está lleno de situaciones variadas e hilarantes. Su gran defecto es una dificultad elevadísima.

Puntuación................................... 7

MILLENIUM SOLDIER EXPENDABLE

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un soldado al estilo de Rambo protagoniza este shot'em up puro y duro, con la única misión de freir a tiros a todo el que se atreva a ponérsele delante. Resulta divertidillo al principio, pero en seguida se hace demasiado lineal, monótono y simplón. Para incondicionales del género.

Puntuación................................... 6

RED DOG

Compañía: **ARGONAUT**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **CASTELLANO**



Un divertido shooter, con amplias y variadas fases a los mandos de un poderoso tanque. Es muy bueno gráficamente, pero baja el nivel debido a la dificultad de su control. Lo mejor, su modo multijugador, que es uno de los más divertidos que se pueden disfrutar en Dreamcast hasta el momento.

Puntuación................................... 7

SLAVE ZERO

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Se trata de un shoot'em up sin demasiadas complicaciones. Tiene una historia interesante, que nos pone a los mandos de un robot gigante, pero presenta un desarrollo bastante monótono. No aporta demasiado gráficamente, sobre todo sabiendo lo que Dreamcast puede ofrecer.

Puntuación................................... 4

SOUL FIGHTER

Compañía: **TOKA**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Tres son los personajes que podemos elegir para sumergirnos en un beat'em up medieval lleno de magia, fantasía y, sobre todo, peleas. Argumento interesante y unos gráficos llamativos, aunque con un sistema de cámaras deficiente. Echamos de menos una opción multijugador.

Puntuación................................... 5

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Conversión casi perfecta de uno de los arcades más grandes. Nuestro objetivo es cargarnos a todos los zombies y demás bichejos de la misma calaña nos encontremos. Diversión terrorífica garantizada, y mucho mejor si lo jugamos con la pistola de Dreamcast.

Puntuación................................... 9

TOY COMMANDER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Nuestros juguetes se han rebelado, y están sembrando el caos en toda la casa. Utilizando todo tipo de vehículos, atravesamos un montón de fases para poner firmes a estos rebeldes de plástico. Estupendos gráficos 3D para un juego al que le falta algo más de chispa.

Puntuación................................... 7

VIGILANTE 8: 2nd OFFENCE

Compañía: **ACTIVISION**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Una buena idea la de situarnos en amplios escenarios para luchar a bordo los más raros vehículos. Claro, que no pasó de ahí, pues el juego tiene demasiados fallos en el aspecto gráfico, de movimiento y de control de nuestro coche, que le impiden obtener una puntuación más alta.

Puntuación................................... 4

ZOMBIE REVENGE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este beat'em up es una opción de compra con diversión asegurada, que nos traslada a una ciudad repleta de zombies. Los gráficos son impactantes y el ritmo vertiginoso. Es una conversión del arcade a la que sólo se le puede achacar que no tenga una duración algo más larga.

Puntuación................................... 6

BUST A MOVE 4

Compañía: **TAITO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La fórmula de «Bust a Move 4» no es nueva, pero sí enormemente adictiva, como saben los que la conocen. Vistoso y muy colorido, habría alcanzado mucha más nota si hubiera tenido una opción que creemos necesaria en este tipo de juegos: poder jugar partidas a cuatro jugadores.

Puntuación................................... 6

CHUCHU ROCKET!

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **¡GRATIS!**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El primer juego on-line nos propone recolectar ratones siderales en nuestro cohete evitando a los malvados gatos. Gráficos sencillotes para las partidas más locas y adictivas que existe hoy por hoy en el mercado. El modo multijugador es algo que no os debéis perder por nada del mundo.

Puntuación................................... 9

WETRIX +

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



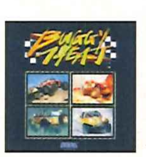
«Wetrix+» es un descendiente directo de «Tetris», pero amoldado a los nuevos tiempos. Bloques que caen del cielo en un entorno 3D en el que debemos formar lagos, lagunas y riachuelos sin que se pierda el agua. Un intento fallido, que anda demasiado escaso de jugabilidad.

Puntuación................................... 3

VELOCIDAD

4 WHEEL THUNDER

Compañía: **KALISTO**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

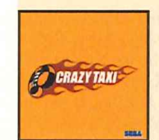


Se trata de un divertido juego de carreras protagonizado por coches con tracción en las cuatro ruedas. Conjuga calidad gráfica a lo largo de extensos recorridos, con un espíritu muy arcade. Sólo pequeños defectos en el desarrollo de las carreras le impiden tener mejor puntuación.

Puntuación.................................... 7

BUGGIE HEAT

Compañía: **CRI**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Carreras de buggies donde la diversión llega más por los saltos, botes y vuelcos que por la propia competición. Tiene pocos vehículos, circuitos y modos de juego. En un género con tantas opciones de compra, no brilla especialmente, aunque el planteamiento sea original...

Puntuación.................................... 6

CRAZY TAXI

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Junto a «Soul Calibur», estamos ante la mejor conversión de recreativa para Dreamcast. La idea de que parte es de lo más original y jugar con él es una experiencia absolutamente divertida. Ritmo frenético y una BSO genial. Exclusivo para Dreamcast. Todo jugón que se precie debería tenerlo.

Puntuación.................................... 9

F-1 WORLD GRAND PRIX

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un simulador con licencia oficial que nos propone jugar con todos los pilotos y escuderías del mundial de F-1. Gráficamente está muy bien realizado, aunque con pequeños fallos (sobre todo en el modo para dos jugadores). Lo que nos hace dudar un poco es su complicado control.

Puntuación.................................... 7

HYDRO THUNDER

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

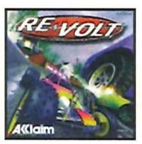


Interesante simulador de carreras sobre agua, al volante de potentes motoras que circulan a velocidad vertiginosa sobre unos variados y detallados circuitos. Es bastante divertido y se lo recomendamos a los amantes de la velocidad que estén cansados de los vehículos con ruedas.

Puntuación.................................... 7

MONACO GRAND PRIX 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Los creadores de Ubi han creado un simulador de carreras de F-1 que, a pesar de no contar con la licencia oficial de la F.I.A., presenta un control bastante realista, al que cuesta adaptarse en las primeras partidas. Gráficos correctos y dos modos que se agradecen: arcade y "retro".

Puntuación.................................... 7

RE-VOLT

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Locas carreras con coches teledirigidos. El juego ofrece gráficos brillantes y detallados, junto a un control sencillo y que responde estupendamente. Es bastante divertido en general, y alcanza niveles de sobresaliente cuando se ponen en marcha las carreras a cuatro jugadores.

Puntuación.................................... 8

ROADSTERS

Compañía: **TITUS**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

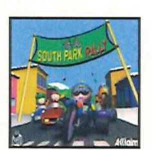


No hace falta ser un lince para caer en la cuenta de que, en nuestra opinión, éste es el peor juego de su género en Dreamcast. Podemos correr con unos cuantos deportivos reales, pero su pobreza gráfica, su malísimo control, y su triste diversión no llegan ni al aprobado.

Puntuación.................................... 3

SEGA RALLY 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Sega nos trae diversión a tope con una fenomenal conversión de su conocidísima recreativa, mejorada además con nuevos modos de juego. Gráficamente es idéntico (o sea, excelente), con lo que representa una estupenda opción para los amantes de la velocidad.

Puntuación.................................... 9

SOUTH PARK RALLY

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **DE 1 A 4**
Idioma: **INGLÉS**



Los pandilleros más gamberros de hoy en día se han reunido en esta ocasión para echar carreras absolutamente locas. Con el peculiar (y guarrindongo) sentido del humor de la serie intacto, pero eso sí, en inglés. Y las carreras son tan locas y el control tan malo, que el juego es injugable.

Puntuación.................................... 5

SPEED DEVILS

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

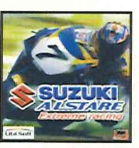


Estamos ante uno de los juegos más divertidos de su género, con una vocación claramente arcade (diseño de los circuitos, manejo suave y sencillo), que ofrece además un modo campeonato de lo más entretenido. Tiene gráficos espectaculares, y la jugabilidad es muy elevada.

Puntuación.................................... 8

SPIRIT OF SPEED

Compañía: **BROADSWORD**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un viaje a los albores de las competiciones de coches es lo que nos ofrece este simulador. Visualmente cuidado como pocos, pero demasiado flojo en otros aspectos, como el control ultrasensible, una mínima sensación de velocidad y unos tiempos de carga exageradamente largos.

Puntuación.................................... 4

SUZUKI ALSTARE

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

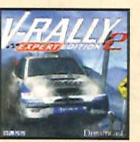


El único simulador de carreras de motos al que podemos jugar en Dreamcast por el momento nos ofrece un buen acabado técnico (buenos gráficos, control más que correcto y una alta sensación de velocidad). Un arcade en toda regla, pero se queda muy corto en las opciones de juego.

Puntuación.................................... 6

TRICK STYLE

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Velocidad sobre tablas de surf futuristas. Es un juego visualmente muy bueno, con un control de lo más sencillo, pero que cojea en su capacidad de diversión por la falta de alicientes propios de un arcade (items, ataques a los contrarios,...). Podría haber llegado mucho más alto.

Puntuación.................................... 7

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Compañía: **EDEN STUDIOS**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La mejor versión del popular «V-Rally». Una sabia mezcla de arcade y simulador de mucha altura, para sentirnos como en un rally de verdad. Un completo editor de circuitos, varias vistas a elegir, el gran realismo de los coches y su modo para 4 jugadores, son sus mejores bazas.

Puntuación.................................... 9

WACKY RACES

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

«Wacky Races» nos pone en la piel de los pilotos más locos del mundo. Gráficos que "clavan" a los dibujos animados, coloridos y simpáticos. Un montón de retos le dotan además de bastante vida, y llega a enganchar a cualquier amante del género, tenga la edad que tenga.

Puntuación.................................... 8

AVENTURA

BLUE STINGER

Compañía: **CLIMAX GRAPHICS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

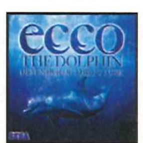


Con una trama de lo más elaborada, esta aventura nos obliga a enfrentarnos en una isla a todo tipo de seres mutantes, al tiempo que resolvemos los más diversos puzzles. Su principal defecto es que pierde mucha jugabilidad por no haber sido traducido a nuestro idioma.

Puntuación.................................... 7

ECCO THE DOLPHIN

Compañía: **APPALOOSA INTERACTIVE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Ecco, un valiente delfín que trabaja para Sega desde hace bastantes años, tiene en esta compleja aventura la misión de salvar la Tierra de una invasión extraterrestre. Realismo a tope en los animales, preciosos escenarios 3D y un guión de lujo para un juego bastante difícil.

Puntuación.................................... 8

RESIDENT EVIL 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Primero fue la mansión a las afueras, ahora es todo el pueblo. Raccoon City está invadida por una legión de zombies que esperan que llegue alguien para hincarle el diente. El máximo exponente del "Survival Horror", con algunas novedades para la ocasión, pero manteniendo lo ya conocido.

Puntuación.................................... 8

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.940 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



La nueva entrega de la saga «Resident Evil» es exclusiva de nuestra consola, y posee una calidad gráfica asombrosa. La historia que nos propone es una de las más elaboradas que encontrarás en mucho tiempo, cargada de detalles fascinantes. Una obra de arte imprescindible.

Puntuación....................................10

SHADOW MAN

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **7.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Una aventura con una ambientación para quitarse el sombrero, que combina momentos de acción con otros que nos obligan a pensar. El desarrollo de su argumento es genial, y utiliza un lenguaje bastante explícito gracias a su espléndido doblaje. Una versión muy aprovechable.

Puntuación.................................... 8

SILVER

Compañía: **SPIRAL HOUSE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Una fabulosa aventura de acción ambientada en una época de espadas, dragones y magia. Decorados preciosistas a recorrer con hasta seis personajes diferentes, cada cual con sus características especiales. La banda sonora es un lujo asiático, y su doblaje te mete de lleno en ambiente.

Puntuación.................................... 9

SOUL REAVER

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



El vampiro Raziel es el protagonista de una inquietante aventura con un solo fin: la venganza. Gráficos muy cuidados y jugabilidad a prueba de bomba, que no se cortan mostrando altos niveles de violencia. Un juego apasionante, aunque no incluye novedades respecto a anteriores versiones.

Puntuación.................................... 8

THE NOMAD SOUL

Compañía: **QUANTIC DREAM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

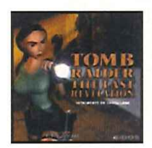


Nos ofrece un elaborado argumento futurista, de los mejores que hemos jugado. Eso sí, tiene una trama adulta y unas escenas subidas de tono, por lo que es un juego para mayores. La pena es que los gráficos no están a la altura y presenta además unos tiempos de carga muy largos.

Puntuación....................................6

TOMB RAIDER IV

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Lara no podía faltar a la cita con la historia, y se ha apuntado a corretear por el procesador de consola más potente que hay en el mercado. Nunca antes la señorita Croft había estado tan guapa, ni tan rodeada de peligros. Una gran jugabilidad para el mismo desarrollo que todos conocíamos.

Puntuación.................................... 8

OTROS GÉNEROS

AEROWINGS

Compañía: **CRAVE ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Surca los cielos a bordo de los cazas más modernos, dotados con el potencial bélico necesario para destruir cualquier objetivo. Se trata de un simulador bastante normalito, y superable a nivel técnico. La verdad, nos han gustado más las batallas de «Deadly Skies».

Puntuación.................................... 5

DEADLY SKIES

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un estupendo juego de aviones, que nos pone a los mandos de los más potentes cazas del momento. Buenos gráficos y un montón de misiones lo convierten en la mejor opción de compra para los aficionados al género. No es un simulador como los de PC, pero resulta divertido.

Puntuación.................................... 7

EVOLUTION

Compañía: **STING**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



El primer y, por ahora, único juego de rol para Dreamcast. Tiene unos gráficos vistosos, personajes de estética manga, numerosos combates y una banda sonora de lo más agradable. Lo que ocurre es que no llega a tener la profundidad de las grandes epopeyas del género.

Puntuación.................................... 6

JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL

Compañía: **AWESOME**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

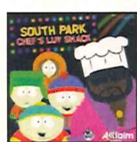


Curioso juego de billar que nos transporta a campeonatos de "Pool" y "Snooker". Las bolas se comportan como en la realidad, y el apartado gráfico es sobresaliente. Sin embargo, el control es bastante malo, lo que hace que este título sea exclusivo para los muy aficionados a este deporte.

Puntuación.................................... 5

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La idea es buena: un concurso de televisión protagonizado por los personajes de la serie. Es divertido y muy loco. Sin embargo el hecho de no estar traducido, y que todas las bromas sean muy yanquis, hacen de este juego una simple curiosidad para la mayoría de nosotros.

Puntuación.................................... 5

WILD METAL

Compañía: **DMA DESIGN**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



La idea que propone no está nada mal. Destrozar robots con nuestro tanque acorazado, recolectando cristales de energía. Pero, a la hora de llevarlo a la practica el resultado queda cojo en cuanto a gráficos, control y jugabilidad. La diversión que ofrece es muy escasa.

Puntuación.................................... 3

WORMS ARMAGEDDON

Compañía: **TEAM 17**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Equipos de gusanos luchando a "brazo" partido con el armamento más disparatado que se haya visto nunca. No aporta demasiadas novedades, y gráficamente no vale gran cosa, pero su capacidad de adicción en el apasionante modo multijugador es bestial.

Puntuación.................................... 6

Un viaje al lado insólito de la red

Este mes nos hemos dado un chapuzón virtual en busca de las páginas más cachondas, extravagantes y también, ¿por qué no decirlo?, absurdas e inútiles que se pueden encontrar buceando en Internet. Las direcciones que os proponemos a continuación son buenos ejemplos de lo que es capaz de hacer la gente con sentido del humor, tiempo libre y mucho morro. Y es que en la red de redes hay espacio para todo el mundo. ¡Pasa y compruébalo!

EL REINO DEL DISPARATE

WWW.CIUDADFUTURA.COM/DISPARATE



Una página en castellano donde nos proponen una serie de temas de lo más variopinto para que los visitantes dejemos las respuestas más divertidas e imaginativas que se nos ocurran. Un par de ejemplos, para que os hagáis una idea: ¿cuál es el secreto del éxito de Enrique Iglesias?, o también ¿qué cosas se pueden hacer en un atasco?

Además aquí también podemos encontrar apartados tan curiosos como un banco de excusas, para sacarnos de algún apuro, e incluso otro de piropos, por si queremos quedar "fetén" con una chica guapa.

SANTUARIO DE MURPHY

WWW.GEOCITIES.COM/SOHO/CAFE/9496/MURPHY.HTML

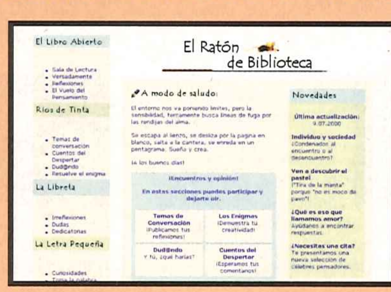


"Si hay posibilidad de que algo salga mal, saldrá mal". Ésta es la ley de Murphy, y de ella se derivan decenas de corolarios recopilados en esta página. ¿Una muestra? "El camino más corto entre dos sitios está prohibido".

UN RATÓN DE BIBLIOTECA

WWW.CIUDADFUTURA.COM/ELRATON/INDEX.HTML

Aquí podemos encontrar casi de todo, desde citas o reflexiones personales de los visitantes, hasta curiosidades de todo tipo (¿sabíais que sólo el hombre, el gorila y el chimpancé reconocen su reflejo en un espejo?).



EL RINCÓN DEL VAGO

WWW.RINCONDELVAGO.COM



Todo un clásico dentro del ciberespacio nacional. Como su propio nombre indica, "El Rincón del Vago" nació con la intención de ser un lugar del que todo estudiante con pocas ganas de ejercer como tal pudiese "fusilar" un trabajo que le garantizase el aprobado sin dar ni chapa. La única regla es dejar algo a cambio, para que la base de datos no deje de engordar.

Además de la principal en castellano, la página tiene también versiones en catalán, gallego, euskera, inglés y francés, para que los vagos de todos los rincones del planeta encuentren aquí los apuntes, exámenes, trabajos, etc. que necesiten para salir adelante en el curso con el menor esfuerzo posible.

CARICATURAS

HTTP://SERBAL.PNTIC.MEC.ES/~DPRADO



El caricaturista Domingo Prado expone aquí su obra, y además nos da la posibilidad de hacernos nuestro propio retrato. Una idea original, ¿verdad?

MUNDO INSÓLITO

HTTP://SUDINERO.EL-MUNDO.ES/INSOLITO



Un diario que nos ofrece, de lunes a viernes, las noticias más increíbles, del tipo: "Un móvil suena desde la tumba mientras se oficia un entierro".

TIMOMÁTICA

HTTP://TIMOMATICA.METROPOLI2000.NET



Una web dedicada a las estafas relacionadas con el mundo de la informática. ¿No conseguís que os arranque el ordenador? ¿se cuelga el programa? ¡Pues dejadlo y disfrutad de vuestra Dreamcast!

GRAN ERMANO

WWW.GRANERMANO.COM



Así, sin hache, es como se escribe el nombre de esta página no oficial dedicada al amado/odiado programa de Tele 5. Mucha juega y algunas fotos reales sin censurar, pero sólo para adultos ¿eh?.

WEBS INÚTILES



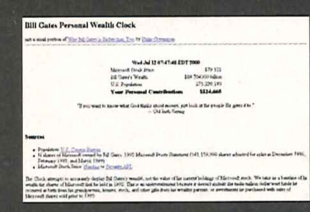
SUFRIDOS CONEJITOS: ¿Cómo queda un conejito de goma después de recibir el disparo de un rayo láser? ¿qué tal toleran el fuego estos animalillos? Las respuestas a estas preguntas, y a algunas otras, están aquí, en una página dedicada a hacer test de supervivencia con estos muñequitos. **www.pcola.gulf.net/~irving/bunnies**



SOCIEDAD PARA LA CONSERVACIÓN DEL CONO DE TRÁFICO: ¿A que suena estúpido? Pues esta página hace honor al insólito nombre de la asociación. Su intención es evitar que desaparezca uno de los inventos más útiles de la humanidad, y poder disfrutarlo en su hábitat natural. **http://animation.filmtv.ucla.edu/students /awinfrey/coneindex.htm**



PUÑETAZOS A FAMOSOS: Una web en la que podemos darle un puñetazo virtual a personajes famosos que nos caigan mal. Está en inglés, y en ella encontramos gente como David Beckham, Bill Clinton o los Backstreet Boys. Por supuesto, podemos dejar escritas las razones de nuestra ira. **www.urban75.com/punch**

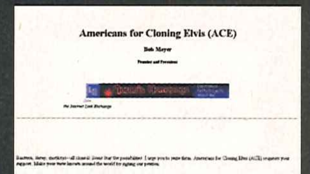


LA FORTUNA DE BILL GATES: Que este señor es el hombre con más pasta del mundo ya lo sabíamos, pero si visitamos esta página podemos comprobar a cuánto asciende su fortuna personal. La gracia está en que la calcula minuto a minuto, basándose en el valor de las acciones de Microsoft y otras posesiones de Bill Gates. **www.webho.com/wealthclock**

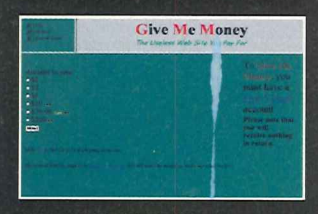
WEBS INÚTILES



¡ELVIS ESTÁ VIVO!: O al menos eso es lo que dicen los creadores de esta página (en los momentos álgidos una borrachera formidable, suponemos). Los tíos incluso lo documentan con fotos de todo tipo (son unos maestros del trucaje), y anuncian una foto de Elvis Zombie para dentro de poco.
www.heathenworld.com/elvis/index.html



HAY QUE CLONAR A ELVIS: Vamos a ver, si han clonado a la oveja Dolly, ¿acaso no sería un gran paso adelante para la humanidad tener un clon del rey del rock? Al menos eso es lo que piensa este grupo, Americanos a favor de clonar a Elvis. Si estás de acuerdo con la idea, y sabes inglés, puedes firmar para apoyarles.
www.geocities.com/vienna/1673



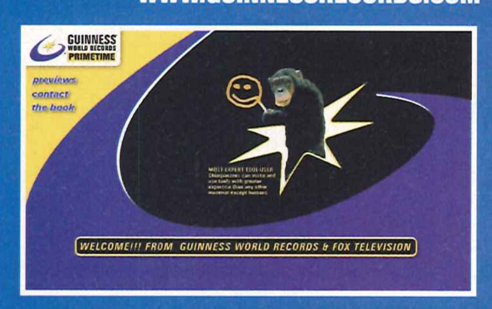
UNA LIMOSNA VIRTUAL: Esto es el morro del siglo XXI. Se trata de una página que se llama "Give Me Money", y como su nombre indica, para lo único que sirve es para darle dinero a su autor. Eso sí, nos deja escoger cuántos dólares le donamos.
http://home.the-wire.com/~misha/gmm.htm



LA AUTOPSIA DE UN FURBY: Ésta es una página en inglés dedicada a hacerle la autopsia a un muñeco Furby. Un día comenzó a funcionar mal, ¿serían las pilas? Tristemente, al final la palmó, y en esta web lo destripan con todo tipo de detalles, foto del lugar del crimen incluida.
www.phobe.com/furby

LIBRO GUINNESS

WWW.GUINNESSRECORDS.COM



¿Existe algo más insólito que algunos records que se inscriben en el Guinness? Desde aquí podemos comprar también la edición del año 2000.

SOR TIJA

WWW.GALEON.COM/CONVENTO



¡Una monja milagrosa online! Podemos participar en su divertidísimo consultorio y conocer a otras monjas del convento (Sor Levis, Sor Cósmica...).

MUNDO YERBA

WWW.MUNDOYERBA.COM



Una página sudamericana repleta de apartados cachondos. Hay curiosidades, chistes de gallegos (los españoles allí), diccionarios, ensayos, etc.

EL CIBERCERDO

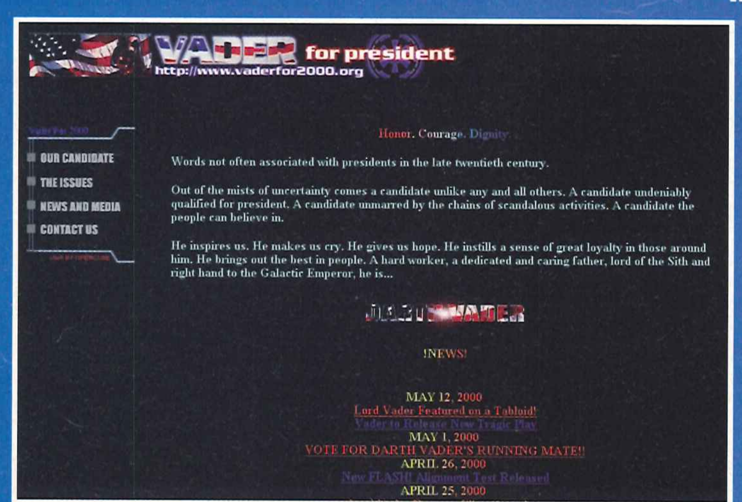
WWW.CIBERCERDO.COM



Presume de ser una revista de humor satírico, irreverente e iconoclasta, y lo cierto es que lo consigue de verdad con sus increíbles noticias.

¡DARTH VADER FOR PRESIDENT!

WWW.VADERFOR2000.ORG

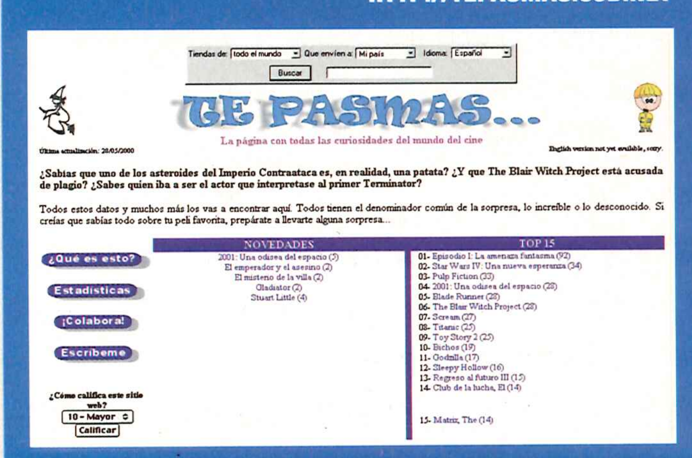


Ésta es la página oficial de la candidatura de Darth Vader a las elecciones presidenciales americanas. Evidentemente, está en inglés, y es evidente también que va de coña, pero merece la pena descubrir la locura que hay aquí dentro.

Podremos dar un repaso a la biografía del candidato (tiene un pasado bastante oscuro), ver su currículum (experiencia en el uso de la fuerza es uno de sus mejores rasgos) y hasta consultar su programa, para saber qué es lo que Lord Vader puede hacer por los gloriosos Estados Unidos de América. Hay incluso una página de noticias, totalmente ficticias claro, y también un libro para firmar dándole nuestro apoyo a Vader si nos convence.

CURIOSIDADES DE CINE

HTTP://TEPASMAS.CJB.NET

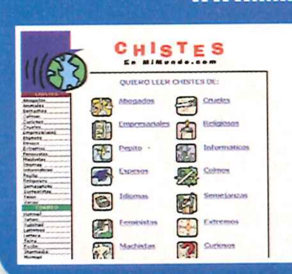


"Te pasmas..." es una página en la que están almacenadas todo tipo de curiosidades relacionadas con el mundo del cine. ¿Quién sabía que uno de los asteroides de "El Imperio Contraataca" era una patata? ¿y que "El proyecto de la bruja de Blair" es la película más rentable de la historia? Aquí dentro podemos encontrar todos estos datos y muchos otros más, de una forma muy fácil (está ordenada por títulos), e incluso dejar nuestra aportación si conocemos alguna anécdota.

En la red de redes podemos encontrar páginas dedicadas en exclusiva al mayor disparate que se nos ocurra.

UNA DE CHISTES

WWW.MIMUNDO.COM/CHISTES/INDEX.HTM



En un reportaje como éste no podía faltar una página dedicada en cuerpo y alma al noble arte de contar chistes. Aquí los tenemos divididos por categorías: machistas, feministas, crueles, religiosos, etc.

LA HISTORIA NO CONTADA

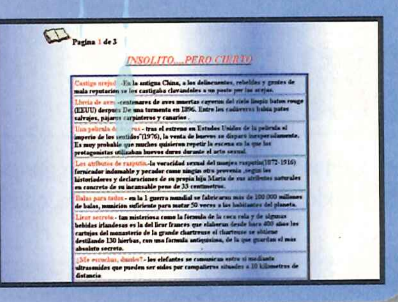
WWW.ARRAKIS.ES/~LA LLAVE/INDICE.HTM

Dentro de "La Llave" encontramos la versión no oficial de diversos hechos históricos: ¿fue Colón el verdadero descubridor de América? ¿nos lo han contado todo sobre la llegada del hombre a la Luna? ¡Qué interesante!



¡QUE VIENE LA VIRGEN!

WWW.VIRGENCITA.COM



Si todo sale como vaticinan en esta página, la Virgen debería haber llegado a España el 11 de agosto. Los datos en los que se apoyan son bastante estrambóticos, pero resulta curioso ver un análisis tan "científico".

INSÓLITO... PERO CIERTO

HTTP://PERSONALES.MUNDIVIA.ES/MASTER/INSOLITO.HTM

El nombre de la página lo dice todo: se trata de una recopilación de hechos reales, pero sorprendentes y a menudo increíbles. Visitándola sabremos, por ejemplo, que los bebés ven en blanco y negro hasta los cuatro meses.



QUE NO FALTE EL HUMOR

WWW.WEBON.ES

"Webon" es una página de humor en castellano con un montón de secciones muy interesantes: frases exageradas, frases para la eternidad, "La costilla de Adán" (para que ellos y ellas se pongan verdes), ¡incluso tiene contactos!



¡HE PERDIDO UN CALCETÍN!

WWW.FUNBUREAU.COM

"The Bureau of Missing Socks" es la primera organización que se dedica en exclusiva a resolver uno de los mayores enigmas de la humanidad: ¿qué narices ocurre con los calcetines que se pierden? Seguro que a vosotros os ha sucedido más de una vez eso de buscarlo en el cajón y no encontrarlo, ¿verdad? Pues aquí nos ofrecen una exploración a fondo (y en inglés) de todos los aspectos del fenómeno, que abarca desde las teorías conspiratorias hasta las hipótesis extraterrestres.

Dead or Alive 2

Un nuevo torneo de lucha se ha abierto en Dreamcast, y sólo los verdaderos expertos en artes marciales pueden afrontar estos combates con garantías de victoria. Entre tus rivales en «Dead or Alive 2» se encuentran algunas de las luchadoras más bellas, pero también más peligrosas que han pisado nunca un ring de combate. Si no quieres acabar hecho papilla, te aconsejamos que te dediques a entrenar a fondo tu técnica, y nada más práctico que una guía con los mejores golpes de cada personaje para que te consagres como un gran campeón.

GEN FU

Algunos dicen que es demasiado parecido al vejete de «Virtua Fighter»... ¡y la verdad es que tienen razón! En consecuencia, es un luchador muy rápido, escurridizo y, sobre todo, completamente imprevisible. Muy práctico para enfrentarse a gente que utilice siempre las mismas estrategias.

MOVIMIENTOS ESPECIALES









Tosho . . . . ↑ X
Rensui . . . . X X X
Tanhou . . . . ↖ X X
Kohou . . . . ↙ X
Banchuv . . . . → X X X
Banhou . . . . → X X X+Y
Osokuha . . . . ← X X
Sosuiha . . . . . ← X → X X+Y
Totyo . . . . ↖ X
Tanpa . . . . → → X
Koson . . . . ↖ ↖ X

Senshippo . . . . ↓ ↖ → X X
Koboku . . . . X+Y
Yosoku . . . . ←+X
Ugyu . . . . ↗ → X
Soha . . . . → X+Y
Kakushi . . . . ↓ X+Y →+X
Yoha . . . . ← X+Y
Rokugo . . . . ↗ X+Y
Kakukei . . . . ↖ X+Y
Hakuja . . . . ↗ X
Seronpa . . . . ↖ Y X →+X



Keitai . . . . → Y Y
Chisun . . . . ↗ Y → X
Hansen . . . . ↑ Y
Senpu . . . . ↙ Y → Y
Tenshin . . . . ↘ Y
Sokutan . . . . → Y
Sohi . . . . A+Y
Zensotai . . . . ↓ A+Y

AGARRES



Juji . . . . A+X
Shin-i . . . . ← A+X
Shutai . . . . → A+X
Koukei . . . . → → A+X → A+X
Kokaisan . . . . ↓ ↗ ← A+X
Umpei . . . . ↓ ↖ → A+X A+X
Tora . . . . R (gatillo)+X (Detrás del adversario)
Sokujin . . . . → R (gatillo)+X (Detrás del adversario)



LEI FAN

Tiene tan solo 19 añitos, luce un cuerpo escultural (para variar) y lleva todo el encanto y la sabiduría de la cultura china metida entre ceja y ceja. Lei Fang es una de las favoritas del torneo "Dead or Alive World Combat Championship", ya que fue admitida en el mismo tras vencer a uno de los contrincantes más fuertes, Jahn Lee, con quien además forma un equipo excelente en el modo Team Battle.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Zensho .... ↙ X
Shah .... ↑ X
Niki .... ↙ Y Y
Tensin .... ↘ Y
Soan .... → → X
Sofu .... ←+X
Chisun .... →+X
Kinkkei .... X+Y
Tessa .... ↓ ↓ Y
Rencho .... → X Y
Anshu .... ← ← X
Hotto .... ← X X
Shampo .... ↗ X X
Shaorin .... ↓ ↖ → X
G.Kikki .... ↖ ↖ X Y Y
G. Hai .... ↖ ↖ X X+Y
Sokutan .... → Y
Bunkyku .... → → Y
Hikyakau .... ↑ Y
Sengu .... ← Y Y ↓ Y

Fujin .... ↗ Y Y
Tokyaku .... ↖ Y X+Y
Hoko .... → X+Y
Honsim .... ↘ X
R. Shao .... X X X
R. Kin .... X X → X Y
R. cen .... X X ← X X
R. Renshu .... X X Y Y
Rsengu .... X X Y ↓ Y
Rtessa .... X X ↓ Y
S. Soan .... X ↖ X X
Ahi .... X ↖ X X+Y
Tenben .... X Y Y ↓ Y
Renshu .... Y Y
Shu/sen .... Y ↓ Y
Paika .... ← X+Y
Tozu .... ↗ X+Y
Haiseki .... ↘ X+Y
Sempu .... A+Y
Sentsu .... X+Y









AGARRES

Toden .... A+X
Noba .... ← X+A
Kaisi .... ← X+A
Tokan .... ↖ A+X
Heisin .... → A+X
Yoho .... → → A+X

Hassim .... → → A+X
Rentai . ↓ ↖ → A+X ← A+X → → A+X
Keripi ... ↓ ↖ → A+X ← A+X → A+X
Rinei .... ↓ ↗ ← A+X
Chogo .... ↓ ↖ → A+X







RIU HAYABUSA

Muchos os habréis preguntado de dónde sale este luchador, porque seguramente os suene su cara de algún otro momento de vuestra vida de jugones. Y es que Riu Hayabusa es el mismo personaje que protagonizó otro de los más míticos juegos de Tecmo, «Ninja Gaiden».

Tiene una agilidad de movimientos fuera de lo común, lo que le permite sorprender a sus rivales en muchos momentos. Su repertorio de patadas es poco menos que imparable, pero por contra la eficacia de sus puños dejan mucho que desear. ¡Así que ya sabéis lo que tenéis que hacer!

MOVIMIENTOS ESPECIALES







Rengeki	X X X
Kussen	X X ← X → X
Mekki	X X ← X Y
Renki	X X Y Y Y
Jinpuren	X X ↓ Y
Hatou	X Y Y
Hatotsu	→ X Y Y
Raishin	→ → X
Yentotu	↑ X
Kushin	← X → X
Hayou	← X Y
Eiuchi	↘ X
Jisen	↗ X Y
Garyo	↓ ↖ → X
Jaki	Y X
Dansha	Y Y
Nirichin	Y ↙
Hagen	↑ Y Y
Tenrin	↘ Y
Onibishi	Y
Rijso	↖ Y ↓ Y
Haja	→ Y Y
Jisuberi	→ → Y Y
Jinpugeki	↗ Y ↓ Y
Jinren	↗ Y ↗ Y ↓ Y
Riei	←+Y
Korin	← Y
Maikiri	↓ ↖ → Y
Shoryu	↓ ← Y
Soku	X+Y
Gao	← X+Y
Rekku	↖ X+Y Y
Kikoku	A+Y Y Y
Jisho	← A+Y
Jinkyaku	↓ A+Y
Zemma	↖ A+Y









AGARRES

Juji	A+X
Kubikiri	→ A+X
Shoro	→ A+X
Shinjo	↖ A+X
Yama	← A+X
Hayabusa	→ → A+X
Genei	→ A+X
Rakujinsho	↓ ↗ ← A+X
Izuna	↑+A+X ↘+X+A ↗+A+X



EIN

A sus 23 añitos ya es toda una estrella de la lucha, y lo primero que llama la atención de él es que guarda un parecido increíble con el protagonista de «Final Fantasy VIII». Ein nunca ha tenido las cosas fáciles en la vida: se las vió y se las deseó para sobrevivir, ya que un buen día despertó en un bosque alemán aquejado de una amnesia irreversible. Su instinto y sus extraordinarias habilidades físicas le hicieron seguir con vida, y le dieron la experiencia necesaria para convertirse en un fantástico luchador. Su mejor pareja es Ayane.

MOVIMIENTOS ESPECIALES





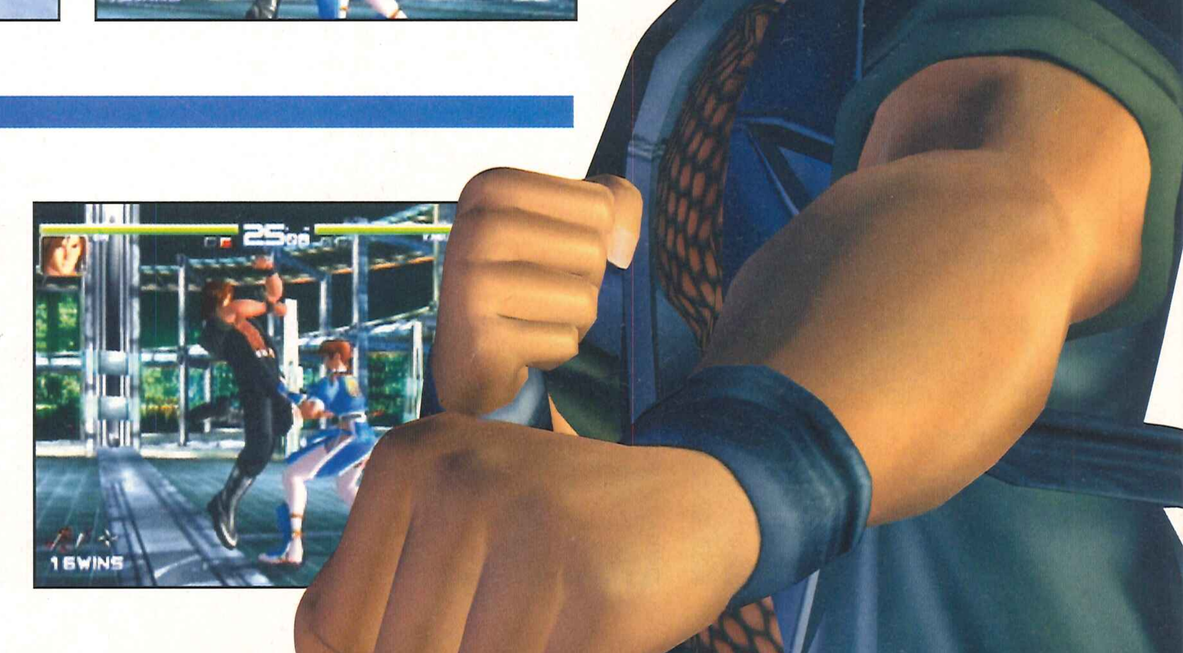
Tesubauchi	→ X
Azuma	→+X
Morote	→ X+Y
Fujin	↓ ↖ → X
Kaida	↑ X
Hyosai	↘ X
Burai	↙ X Y
Rempugin	X X X
Renken	X X → X X
Musho	X X → X Y
Rakusho	X X → X ↓ Y
Tsukikeri	X X Y Y
Ssuzaku	X X ↓ Y Y
Ryubi	X X ↓ Y Y
Tsukiren	X Y Y
Kengyu	→ → X X
K. yokogeri	→ → X Y
K. suimen	→ → X ↓ Y
Tengai	← X ↓ Y X
Sien	← X X X
Fumon	← X X ↓ Y
Mawastu	Y Y
Nobori	Y
Mae	← Y
Zensei	→ → Y Y Y
Tenso	↖ ↖ Y
Kakato	↑ Y
Fuun	→+Y
Shiku	↓ ↖ → Y
Hanegeri	A+Y Y
Suimen	A+Y ↓ Y
Korin	← A+Y
Oyosho	X+Y → X
Kishi	→ Y Y
Ressei	→ Y Y Y
Tenro	→ Y Y → Y
Ginro	↗ Y Y
Jinmon	↗ Y X
Raigyu	↗ Y → X X
Tenral	↗ Y → X Y
Karai	↗ Y → X ↓ Y
Hyoubi	↓ Y Y
Shorin	↙ Y Y
Kafu	→ X+Y
Maizuru	↘+Y
Tenrin	↖ Y Y Y





AGARRES

Suitgetsu	A+X
Ryukotsu	← A+X
Genkotsu	← A+X
Kaei	↖ ↖ A+X
Rekka	↖ ↖ A+X
Futo	→ A+X
Guren	↓ ↗ ← A+X
Socho	A+X
Seiryo	← A+X
Raigetsu	↓ A+X
Mozu	↗ A+X
Kakushu	↓ A+X
Suirin	↗ A+X



BASS

Bass es uno de esos personajes que, como Lau en «Virtua Fighter», ha "enchufado" a sus familiares en el oficio (en este caso hablamos de Tina, que es su hija). En esta segunda parte de «Dead or Alive», Bass vuelve a representar uno de los papeles de personaje bestia que nunca faltan en un juego de lucha. Tiene una fuerza impresionante, lo que va en detrimento de la duración de sus combos y su velocidad.

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Movimiento	Comando
Combo Gong	X X X
Combo Hammer	X X ↓ X
Combo High Kick	X X Y
Combo Kick Crash	X Y Y
Wild Swing	→ X X
Hell Stab	X+Y
Elbow Rush	↙ X X
Stungun Chop	← X X X+Y
Power Gong	↗ X X
Knee Hammer	→ Y X
Jumping High Kick	↑ Y
Smash Gong	→ → X
Bear Scissors	↖ X+Y X
Kick Rush	↖ Y Y
One Hand Hammer	↑ X
Buffalo Crash	↖ ↖ X
Drop Kick	↓ ↖ → Y
Flying Cross Chop	→ → X+Y
Kenka Kick	→ → Y
Hell Scissors	↘ X X
Rolling Axe	→+X
Bass Lariat	→ X+Y
Front Roll Kick	→ A+Y
Leg Break	↗ Y
Low Drop Kick	↓ A+Y
Muscle Elbow	← X+Y
Axe Bomber	↓ X+Y X+Y

AGARRES

Agarre	Comando
Falcon Arrow	A+X
One Leg Butt	↑ ↙ → A+X
Crazy Cow Butt	↑ ↙ → A+X
Water Mill Drop	← A+X
Bear Press	← A+X
Bass Tornado	→ A+X
Flying Bosy Scissors	↑ A+X
Dynamite Lariat	→ A+X
Atomic Hammer	→ A+X
Oklahoma Stampede	→ → A+X → A+X
Manhattan Driver	↓ ↗ ← A+X ↑ A+X ↑+A+X



HELENA

Su verdadera profesión es soprano, pero la desmedida afición a las artes marciales, unida a las vicisitudes de su vida, la han permitido medir sus fuerzas con los luchadores más experimentados del mundo. Su estilo de combate es el "conocidísimo" Pi Qua Quan, y aunque no goza de la misma rapidez de movimientos que las otras chicas del juego, tiene muchos recursos, especialmente utilizando las piernas.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Movimiento	Comando
Gasui	→ → X
R. Gasui	X X X
R. Gosen	X X Y
R. Sen	X X ↓ Y
Hekiro	X X ← X X
Gasho	X Y Y Y
Teisikshu	↑ X
Kyuho dokuritsu	↘ X
Tenshin	↖ X X
T. Gasul	↙ X X
T. Gosen	↙ X Y
T. Sen	↙ X ↓ Y
T. Hoto	← ← X X ↓ X
Simogiri	→ X X
Soho	↗ X
Soheki	X+Y X+Y
Rekkai	Y Y Y
S. Kasen	→ Y ↓ Y
S. Rioin	→ Y X
Rigo	← Y Y
Miosu	↑ Y
Toku	↘ Y
Hokken	→ → Y X X
Senten	↗ Y X
Suusiro	↓ Y Y
Niki	↙ Y
B. Sen	↓ A+Y
Toda	↖ X X
Uryo	↓ ↖ → X Y
Rinpeki	← X Y
Cenpeki	↓ ↗ ← X
Dakai	↓ ↖ → X Y







AGARRES

Agarre	Comando
1,2,3	A+X
Senpeki	← A+X
Sohen	→ → A+X
Yoto	↓ ↖ → A+X
Zkaou	↓ A+X

LEON

Sin duda, se trata de uno de los luchadores más "chungos" con los que te puedes cruzar en el torneo «Dead or Alive». Su edad, 42; su nacionalidad, italiana; su estilo, Artes Marciales Rusas... y su profesión: ¡mercenario! Es una de las nuevas incorporaciones de la segunda parte del juego y tiene su punto fuerte en los agarres. Forma buen equipo con cualquiera de los chicos, especialmente con Zack y Bass.

MOVIMIENTOS ESPECIALES






Pal arrow .... ↘ X
Tomahaw kelwoy .... ↙ X
Smash upper .... ↑ X X
Trass kick .... Y
Rising tomahaw .... ↙ Y
Habbering Kick .... ↑ Y
Body Sobat .... A+Y
Blust trass .... ← X Y
Blust Drive Knee .... ← ↗ → Y
Knee Lift .... →+Y
Smash .... ↖+X
Heel hammer .... ←+Y

Head butt................ ↗+Y
Arm grenade................ → X+Y
Flame knuckle .... → → X
Shoulder tackle .... →+X
Reverse double hammer................ ← X+Y X
Leg spike .... ↗ Y
Solid crash .... → X X X
Crash leg spike................ → X X ↓ Y
Stomach break................ → X Y
Rush sobat................ X → X Y
Rush leg spike................ X → X ↓ Y
Jab haigh kick .... X Y

Storm hook .... X X X
Storm blust naknuckle................ X X ← X
Storm sobat................ X X Y
Storm upper .... X X ↗ X
Trapheel hammer................ Y Y
Giant upper .... Y X X
Side scimetar................ ↓ ↗ ← X
Scimetar lock eheel................ → → Y
Turn low jabbering................ → → Y Y
Smash upper .... ↓ A+Y

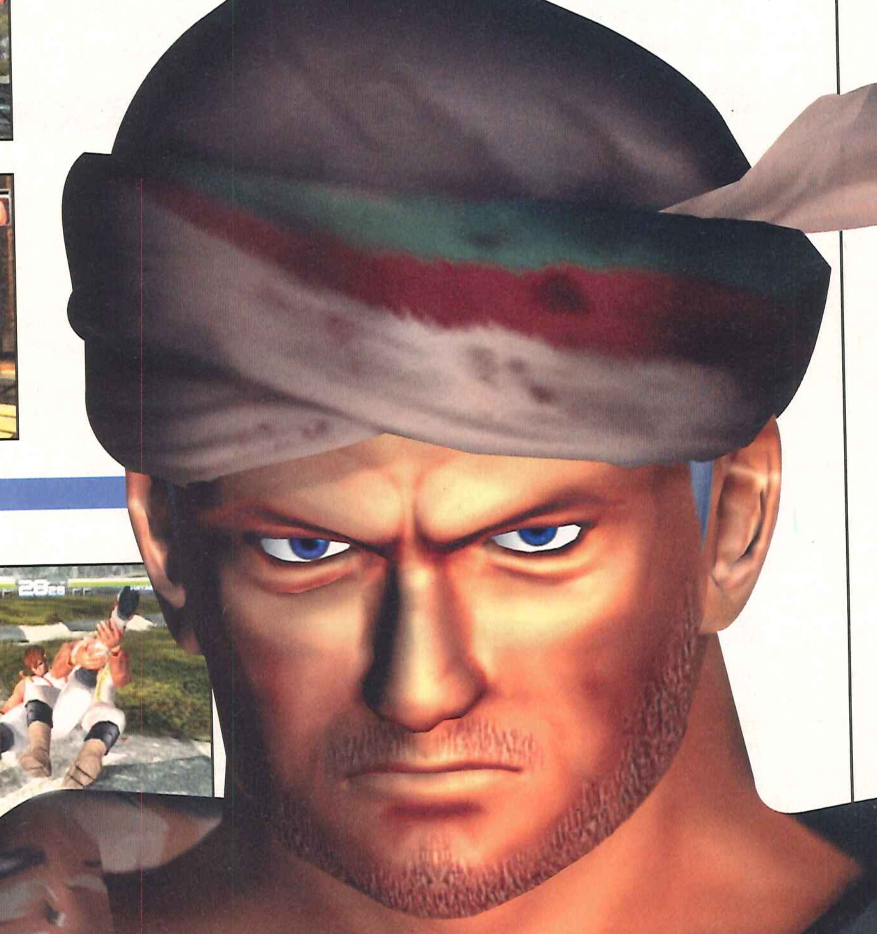






AGARRES

Victor lock .... A+X
Neck tree .... ← A+X
Arm lock .... → A+X
Fire storm knee .... → A+X
Stf .... ↖ ↖ A+X ↓ ↓ A+X
Ddt .... ↓ ↗ ← A+X ←+A+X ↓ A+X
Windmill back breaker .... ↙ A+X
Desert bridge .... ↙ A+X
Hell hazard lock .... → A+X



KASUMI

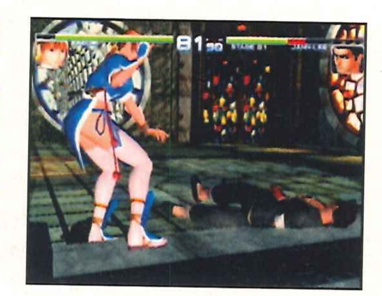
Esta chica juega en «Dead or Alive 2» el mismo papel que tenía Ryu en «Street Fighter». Es el personaje que todos elegimos al principio, uno de los más versátiles en todos los aspectos y además tiene un carisma aplastante. Casi podríamos decir que es la protagonista principal del torneo.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Tenryu	↙ Y
Hiryu	← Y
Getsurin	↘ Y
Futen	↑ Y
Hiten	← X
Rengou	X X Y Y Y
Rengin	X X Y ↖ Y
Rengi	X X Y ↓ Y
Osen	X X X X
Gesai	X X ↘ Y
Risu	X X → X Y Y
Kiosu	X X → X X ↓ Y
Tensu	X X → X → Y
Genraku	X X → X ↓ Y
Engensu	X X → Y Y
Getsuro	X X → Y ↓ Y
T. rengou	X Y Y Y
T. rengin	X Y ↖ Y
T. rengi	X Y ↓ Y
S. Risu	→ X Y Y
S. Kiosu	→ X Y ↓ Y
S. Tensu	→ X → Y
S. Genraku	→ X ↓ Y
K. Osen	↖ X X
K. Ogen	↖ X ↓ Y
Gokyaku	Y Y Y
Jinkiaku	Y ↖ Y
Jikiaku	Y ↓ Y
Muei	→ → X ↓ Y
Gesu	→ Y Y
Rosu	→ Y ↓ Y
Roga	→ → Y
Sen	X+Y
Sitten	A+Y Y
Sitsuro	A+Y ↓ Y
Fukassen	↓ X+Y
Senka	↖ X+Y
Mugen	↖ ↖ X
Nagi	← A+Y
Busen	↖ ↖ Y
Hakuro	← Y Y
Tenbu	↙ X Y

AGARRES

Kahen	A+X
Kegon	→ A+X
Tenriu	← A+X
Oboro	→ → A+X ↓ A+X
Kogai	↓ ↗ ← A+X







ZACK

Pero... ¿dónde va este tío con ese sujetador tan mono? Debe ser algún tipo de ritual del estilo Tai-Boxing, esa modalidad de boxeo en plan bestia en el además de puñetazos también vale pegar patadas.

Efectivamente, Zack es un verdadero experto en dar puntapiés con las piernas completamente extendidas, lo que le proporciona un rango de ataque muy amplio. Forma una pareja estupenda con Leon.

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Hell Needle	↑ X
Tee Sork Bomb	↗ X
Rising Sork Bom	↑ Y
Rising Hell Kick	↓ ↖ → X X
Double Impact	↓ ↖ → X Y
Spinning Hell Kick	→ X X
Doucle Sork	→ X Y Y Y Y
Inferno Rush	→ → X
Tee Sork Lean	← Y X
Half Spin Sok Rab	← Y Y
Half Spin Heel Kick	→ Y Y
Gatling Knee	↘ Y
Hit Sunrise	← ← Y Y
Tumbling Heel	↘ X
Sway Blow	X Y Y Y Y
Mebius Rush	X X X Y
Mad Scast	X X Y Y Y Y
Vulcan Knee Kick	X X ↓ Y Y Y Y
Genocide Rush	X X → Y
DevilÔs Rush	X X → X Y
Fake Spinning Middle	X X X → X X
Heaven Smash	X X ← Y
Slam Knuckle	↖ X X X
Mephist Rush	← X
Demon Rush	Y Y Y Y
Belial Rush	↖ Y Y Y Y
Tricky Beast	↓ Y Y Y Y
Tricky Hound	↓ Y X Y Y Y Y
Zack Tornado	↓ Y X ↓ Y Y Y Y
Spinning Middle Kick	↓ A+Y
Twister Upper	A+Y
Cow Roy	↖ X+Y
Flying Knee Kick	→ → Y
DevilÔs Elbow	→ X Y
Vertical Axe	↗+Y
Ete Waik	→ → X+Y
Overhead Kick	↖ ↖ Y Y
Turn Bazooka	↖+X
Spring Heel	A+Y Y
Turn Soek rab	←+X
Turning Spinning Heel Kick	←+Y

AGARRES

Wild Throw	A+X
Stunner	← A+X
Gokko Teecow	←+A+X
Hard Rush	↖ ↖ A+X
Reverse Beast Fang	↓ ↖ → A+X

AYANE

Esta japonesita es tan coqueta que guarda en el mayor secreto su edad (¡cómo no!). A pesar de su delicado aspecto, es una de las mayores expertas en las técnicas ninjitsu que pueden pisar un ring de combate. Aunque en principio pueda presentarse como una de las nuevas incorporaciones al juego, ya hizo sus pinitos como personaje secreto en la versión para PlayStation del primer «Dead or Alive».

MOVIMIENTOS ESPECIALES

osho	X X X
Renten	X X Y Y
Koei	X X → X X
Hagin	X Y
Koeiga	→ X X
Soha	→ → X → Y
Fuzan	↖ X ← X
Hirai	↖ ↖ X ↓ Y
Rigin	← X Y
Hishu	← X+Y
Rigi	← X ↓ Y
R. Hien	← ← X ↓ Y
F. Sosho	↙ X X X
f. Renten	↙ X Y Y
Sagin	↗ X Y
Renkiaku	Y Y
Riuso	→ Y Y
Rosso	→ Y ↓ Y
Soten	↑ Y
Riubi	↙ Y
Shugetsu	↘ Y
Fugin	← Y
Retten	A+Y
Rekku	↖ A+Y
Roso K.	↓ A+Y
E. Hagin	X + Y X
E.Fugin	X+ Y X Y
Haginsai	X +Y X ↘ Y
Hagin K.	X +Y X ↓ Y
Henmu	↓ ↖ → Y
Fujisai	↓ ↖ → A+Y
Sho	← A+Y
Henguaku	A+Y
R. Sosho	X X X
R. Heiko	X X ← X X X
R. Fuginsai	X X ← X X Y
R. Heikosai	X X ← X X ↘ Y
R. Heikogei	X X ← X X ↓ Y
R. Rigin	X X ← X Y
R. Hishu	X X ← X Y
R. Rigin	X X ← X ↓ Y
Fusai	↑ Y
Heigetsu	↘ Y
Z. Ragin	← X X X
Z. Fuginsai	← X X Y
Z. Hainsai	← X X ↘ Y
Z. Hajinsgsei	← X X ↓ Y
J. Sajin	↗ X Y
Embusho	↘ X
Enshusen	↓ A+Y
Kosuso	A+Y











AGARRES

Mornigin	A+X
H. Embu	→ A+X
Kirimadori	← A+X
Tosenka	← A+X
K. Gengi	↓ ↖ → A+X
K. Ran Mu	↓ ↗ ← A+X

TINA

Su padre es Bass, y gran parte del estilo de lucha de Tina es herencia directa de él. Es una de las chicas más atractivas, y también trabaja como luchadora profesional de wrestling, así que su experiencia hace que sus agarres sean completamente letales. Nuestra amiga no es que sea demasiado fuerte, pero sí que tiene mucha rapidez de movimientos. Tanto su padre como Zack forman un genial equipo con Tina.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

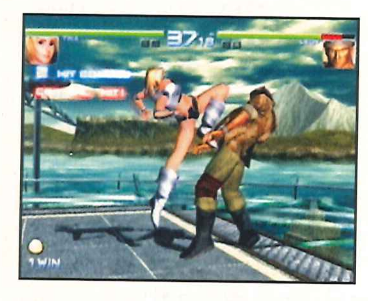




High Kick	X Y
Machinegun Middle	X X Y
Machiegun Knee	X X X Y
Knuckle Arrow	↖ X
Blazing Chop	↑ X
Back Elbow Knee	↗ X Y
Double Hammer	← X
Low Spin Knucle	↙ X
Infinite Combo	→ X X X
Ultimate Combo	→ X X Y
Spin Knucle Combo	→ X X ↓ X
Low Drop Combo	→ X X ↓ Y
Combo Drop Kick	→ → X X Y
Tina Sppecial	→ → X+Y
Vertical Hammer	↘ X X
Dolphin Upper	↘ ↘ X
Rolling Elbow	↓ ↘ → X
Uncle Spin Kic	Y Y
Double Middle Kick	↘ Y Y
Step Kick	↗ Y
Back Brain Kick	↖ Y
Drop Kick	↑ Y
Front Step Kick	→ → Y
Knee Hammer	→ Y X
Double Ali Kick	↓ Y Y Y
Crash Knee	↘ ↘ Y
Dancing Dool Kick	A+Y
Shoulder Taclke	→+X
Short Range Larial	X+Y
Elbow Suicide	→ X+Y
Rolling Sobai	← Y
Front Roll Kick	← A+Y
Low Drop Kick	↓ A+Y
Moonsault Press	← X+Y
Turn Sobat	A+Y

AGARRES

Death Valley Bomb	A+X
Frankensteiner	← A+X
Fishermans Booster	↑ A+X
J.O. Ciclone	↓ ← A+X



JANN-LEE

El pasado de este luchador es un poco triste: los padres de Jahn Lee le abandonaron recién nacido. Aprendió el arte del Jeet Kun Do para darse a sí mismo la protección que sus progenitores le habían negado, aunque ahora afirma que lucha únicamente por sentimiento y afición. Sus principales características sobre el ring son la rapidez y la agilidad, y su pareja perfecta es la modosita Lei Fang.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Knucke Upper	↗ X
Back Hook	↑ X
Hai Sinnee Kick	↖ Y
Rear High Kick	↑ Y
Niki Kick	↗ Y Y
Sekkan Chop	← X
Swai Jab	↖ X
Jab High Kick	X Y
Sonic Spin Kick	X → X Y
Sonic Low Spin Kick	X → X ↓ Y
Sonic Upper	X ↓ X X
Combo Low Spin Kick	X ↓ X Y
Dragon Rush	X X X Y
Dragon Cannon	X X X → X
Dragon Slicer	X X X → Y
Combo Knuckle Upper	X X → Y
Combo High Kick	X X Y
Body Upper	→ X X
Body Low Spin Kick	→ X ↓ Y
Flash Spin Kick	→ → X Y
Flash Low Spin Kick	→ → X ↓ Y
Low Dragon Hammer	↙ X
Dragon Hammer	→+X
Sinnee High Kick	A+Y Y
Double Hook Kick	← Y Y
Trust Spike Kick	↓ Y Y
Trust Spin Kick	↓ Y Y Y
Side Master Kick	↘ Y Y
Dragon Strike	↘ Y → X
Side Back Kick	↘ Y ← Y
Snap Spin Kick	→ Y Y
Snap Spike Kick	→ Y →+Y
Dragon Low Kick	↙ Y
Low Spin Kick	↓ A+Y
Dragon Blow	↓ ↘ → X
Dragon Elbow	X+Y
Dragon Knucke	↓ →+X
Dragon Kick	↓ ↘ → Y
Dragon Spike	→+Y
Flash Turn	← ← X
High Spin Kick	Y Y
Dragon Flare	→ → Y
Dragon Step High	→ A Y
Blim Elbow	X+Y







AGARRES

1,2,3	A+X
Senpeki	← A+X
Sohen	→ → A+X
Yoto	↓ ↘ → A+X
Zkaou	↓ A+X

TRUCOS

Está bien. Creíamos que con la listas de golpes que te hemos dado en las páginas anteriores sería suficiente para que te convirtieses todo un campeón. Pero si todavía hay algún rival que se te resiste, aquí tienes unos cuantos trucos con los que ya serás completamente imbatible.

NUEVO VESTIDO DE KASUMI

Para ver a Kasumi vestida con un nuevo traje, selecciónala en el modo historia. Cuando llegue la hora de combatir contra ella, la CPU controlará a una Kasumi con un nuevo vestido negro. Por desgracia, tú tendrás que seguir llevando el mismo traje de siempre.



CHULÉATE DE TUS RIVALES

¿Quieres chulearte un poco de tu adversario? Entonces realiza cualquiera de estas combinaciones durante el combate. Son válidas para cualquier personaje, pero no nos hacemos responsables de lo que pueda suceder si cabreas a tu rival:

- ◄ ► ◄ R
- ► ◄ ► R
- ▼ ▼ R
- ◄ ◄ R



INTRO ORIGINAL

Para ver la intro original del juego, dirígete al menú de opciones y pon la edad por encima de 20 años. Luego entra en el modo Survival, consigue un puesto entre los 10 mejores del Ranking e introduce "REALDEMO" cuando te pidan un nombre.

Salva, y cuando reinicies el juego, presenciarás la misma intro que aparecía en la versión de recreativa, en la que nuestra queridísima Kasumi aparece ¡en pelotas!





PAUSA LIMPIA

Los combates de «Dead or Alive 2» nos garantizan algunas imágenes de lo más espectacular. Para ver alguna limpia, sin ningún rótulo, pausa el juego y pulsa Ⓐ+Ⓑ





MOVER LA CAMARA

Con este truco puedes situar la cámara donde te de la gana mientras ves a tu personaje celebrar la victoria. Para activar la cámara libre, deja pulsado Ⓧ y podrás moverla tanto con el stick analógico como con la cruceta digital. También puedes cerrar el zoom con Ⓧ+Ⓐ, o abrirlo con Ⓧ+Ⓨ.



LA EDAD NO PERDONA

Como sabes, una de las opciones del juego te permite elegir la edad de los personajes, ¡y la cosa tiene su miga! A medida que subas la edad, los pechos de las luchadoras se irán volviendo más y más fláccidos, con lo que los "rebotes" que han hecho famoso a este juego serán cada vez más exagerados. La lástima es que el límite de edad sólo son ¡99 años!







AERIAL DE NOCHE





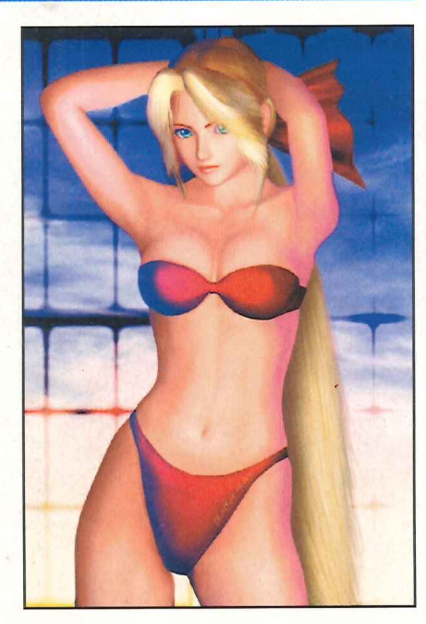
Entra en el modo Versus, y cuando te toque escoger escenario, sitúa el cursor encima de Aerial Garden y selecciónalo pulsando Ⓨ.

IMÁGENES ARTÍSTICAS



Si metes el disco del juego en un PC, vas a encontrarte imágenes en alta resolución de las chichas en bikini, en un directorio que se llama "bonus".

¿A que son bien bonitas? Parece que a nadie se le ocurrió poner también a los chicos...



Ecco the Dolphin

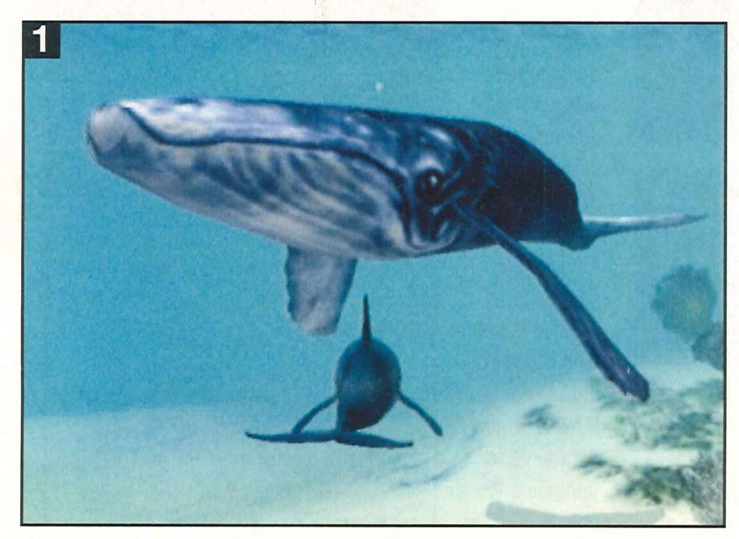
La aventura de este delfín es uno de los juegos más bonitos que han llegado a nuestra consola, pero supone también uno de los retos más difíciles a los que te puedes enfrentar. Para que no naufragues en sus aguas, te invitamos a hacer un recorrido submarino por todas sus fases.

AQUAMARINE BAY

Primero practica los movimientos y técnicas siguiendo los ejercicios que te indica el delfín entrenador, hasta que se produzca un acontecimiento que pone inicio a la aventura de Ecco. Verás a una mamá ballena **(1)** que tiene a su hijito atrapado bajo unas rocas junto al arrecife **(2)**. Cuando lo encuentres, pide ayuda a los otros delfines, que te ayudarán a mover una roca verde que deja vía libre para el ballenato. Después sigue a la madre, ya que bloqueará la corriente de la cascada **(3)** para que puedas avanzar.


2


3

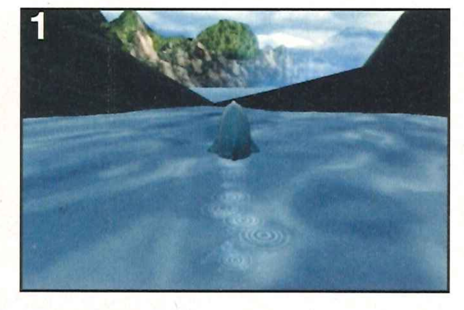

1

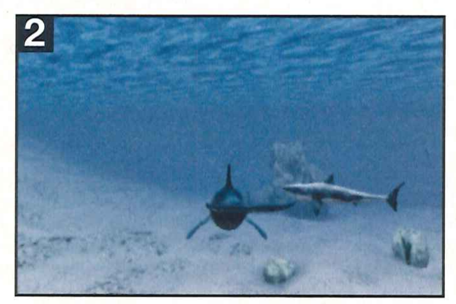
PERILS OF THE CORAL REEF

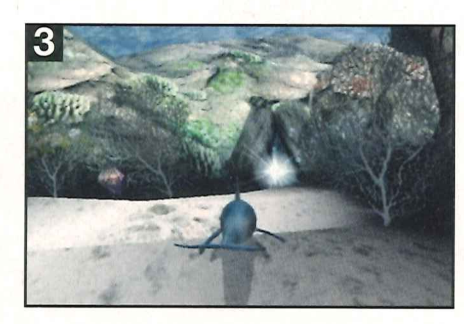
Al salir de la zona donde compiten los delfines, gira a la izquierda y verás a un delfín que ha perdido a su hermano. Hay una zona en la pared por la que debes saltar **(1)** hacia un área con una tortuga. Mata a los tiburones que la atacan, y el delfín te enseñará la Canción de la Tortuga. Vuelve por la misma pared, y conduce al delfín con su hermano, que te enseñará la Canción del Tiburón.

Vuelve donde la tortuga y continúa bajando hasta ver a un delfín que sigue a un pez rojo. Atrápaselo y te enseñará la Canción del Pez. Después entra por uno de los túneles hacia una gran zona blanca. Oriéntate en el túnel oscuro con los peces que brillan (amarillos con puntos negros), o bien haz que te sigan los peces venenosos (rojo y amarillo) para poder defenderte en el pasillo de las pirañas.

Al llegar a la zona verás un gran tiburón blanco **(2)**. Intenta que te siga a través de uno de los boquetes de la roca que hay en medio. Cuando quede atrapado, golpéale en la cabeza para aprender el Poder de la Fuerza. Regresa al lugar donde el delfín perseguía al pez y verás una salida cubierta por una luz blanca **(3)**. Coge el brillante del Vigor que hay al lado y nada tan rápido como puedas hacia la zona de luz.


1


2

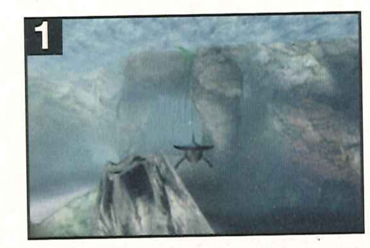

3

TRIAL WITHOUT ERROR

Habla con mamá delfín, que te dirá que ha perdido a sus tres hijos. Ve rápido a la gran roca que hay junto a la pared y descubrirás al primer bebé. Atrápale y volverá con su madre. El segundo está dentro del túnel que tiene unas plantas verdes colgando del techo **(1)**. El tercero está en la zona en la que hay dos tiburones martillo, pero tendrás que matarlos para encontrar al bebé.

Después debes encontrar al delfín que teme a los tiburones. Esta vez te toca pasar a través de un pasadizo con cuatro escualos, y acabando con ellos encontrarás al miedoso (hay un brillante de la Fuerza detrás del delfín. Usalo para acabar con los dentudos). Habla con él y déjale ir.

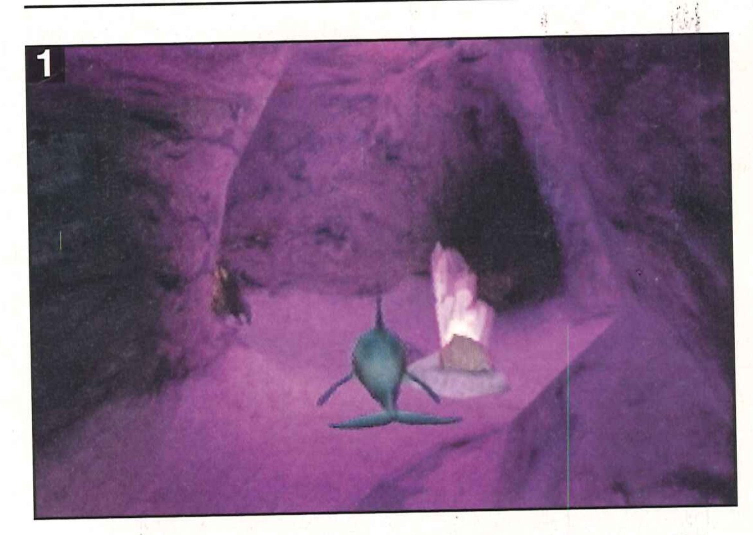
Vuelve donde estaba la mamá delfín y verás al miedoso encima de unas rocas **(2)**. Él te hablará de la existencia de una cueva secreta. Para acceder a ella deberás empujar parte de una de las rocas. Coge un brillante de la Fuerza de la zona con arcos y empuja la roca, dejando a la vista la cueva. Desciende y verás a un enorme pulpo. Si hablas con el delfín, al entrar en la cueva te dirá que tiene un plan: se dejará atrapar por el pulpo **(3)**, y debes aprovechar ese momento para escapar.

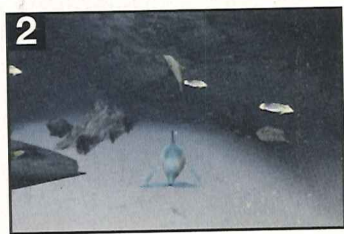

1


2


3

FOUR WAYS OF MYSTERY


1


2


3

En un principio no podrás pasar de la gran anguila, y cuidado con las pequeñitas, que también te van a querer pegar un bocado.

Dirígete al centro del nivel y allí podrás conseguir el Poder del Aire, que aumentará tu reserva de aire. Deberás pasar por un túnel con un cristal púrpura **(1)** hasta llegar a una zona abierta donde te encontrarás a un delfín junto a una manta **(2)**. Tu amigo te pedirá que le traigas un pez azul muy rápido. Regresa a la zona principal, atrápalo **(3)** y llévaselo. Como recompensa, te enseñará la Canción de la Raya (con ella podrás guiar a la manta raya donde quieras).

Ahora atraviesa el túnel con cristal rojo para llegar a los dominios de la manta raya. Guíala por el túnel hacia el sitio donde se encuentra la anguila gigante y aprovecha el momento en que se encaren para salir pitando por debajo de ella.

Nivel 2 (Revisited)

La salida del anterior nivel te lleva de vuelta al nivel 2. Una vez allí, esta vez aprenderás y obtendrás el Poder del Sónar, una nueva habilidad que te permitirá atacar a los enemigos y romper rocas con el propio sónar.

Sal de tu prisión disparando contra las piedras que están en el lado izquierdo de la cerca verde. Ahora aparecerás en la zona principal del nivel 2. Sal de nivel de la manera que te hemos explicado antes.

Nivel 3 (Revisited)

Corre a coger un brillante de la Fuerza. Después nada tan rápido como puedas para coger el brillante del Sónar que hay en la cascada. Ahora ve hacia la parte de la pared que tiene la forma de una boca de cocodrilo. Dispara tu sónar dentro de ella y podrás pasar por sus fauces.

UP & DOWN

Tira una piedra por el agujero que hay bajo el guardián. Puedes entrar a un nivel de bonus disparando a las cuatro columnas **(1)**. Coge el brillante del Sónar, sube y dispara a la piedra caliente. Coge el brillante del Aire y de la Resistencia, cruza el pasadizo y saldrás a una piscina. Puedes entrar a otros bonus llevando cinco cristales al círculo de poder.

Salta por la cascada. Empuja a la tortuga sobre la manta grande **(2)**, y descubrirás el Poder del Sigilo. Apréndelo y obtén el brillante debajo de la piedra con arcos. Ahora sal por un túnel en la pared con un espejo.


1

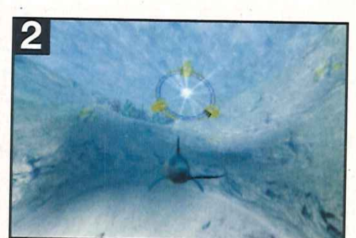

2

ROARING FORCES

Esquiva a los tiburones y coge el brillante del Sigilo. Entra en el túnel y corre para que la anguila gigante no te alcance con sus rayos eléctricos **(1)**. Saldrás a una zona donde hay seis interruptores **(2)**. Debes pulsar los dos que señalan los delfines para que se abra un hueco en el techo por el que puedes pasar.

Así llegarás a una piscina con un globo en el centro. Si lo tocas podrás aprender el poder de Transformación, que te convierte en el primer animal que toques. Elige a un pez que sea pequeño **(3)** y cruza por las rejillas.

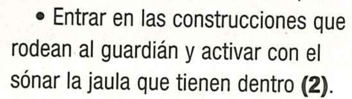




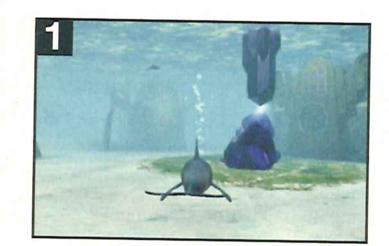


ATLANTIS LOST

Debes encontrar cinco brillantes. El primero está en la playa y el segundo detrás de una piedra donde están las medusas. Para coger el tercero tienes que mover una piedra hacia un agujero cerca de los cuatro anillos para el salto y seguirla contra corriente. El cuarto está dentro de una estructura cuya puerta está bloqueada por unas rocas, con un delfín en los alrededores. Utiliza un brillante del Sónar cercano para entrar. Llevándolo al guardián **(1)** se activarán cuatro círculos sobre el agua. Crúzalos, y el quinto brillante está encima de la construcción principal. Para cogerlo tendrás que:

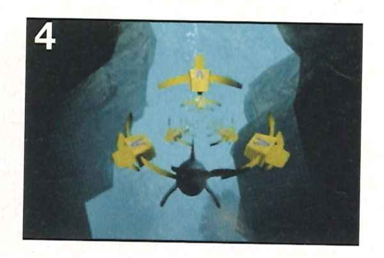


- Entrar en las construcciones que rodean al guardián y activar con el sónar la jaula que tienen dentro **(2)**.
- Entrar en la catedral (el edificio principal) y activar las cuatro bolas de poder **(3)**. Se encienden cuatro círculos para el salto.
- Coger el brillante de la fuerza que hay al final del pasillo de los anillos. Coge carrerilla, pasa a través de los anillos activados **(4)** y salta en la superficie para coger el quinto brillante. Dáselo al guardián y habrás acabado este complicado nivel.





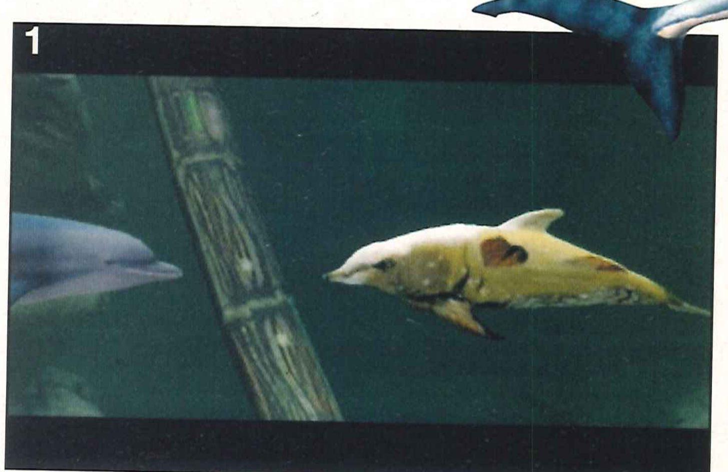


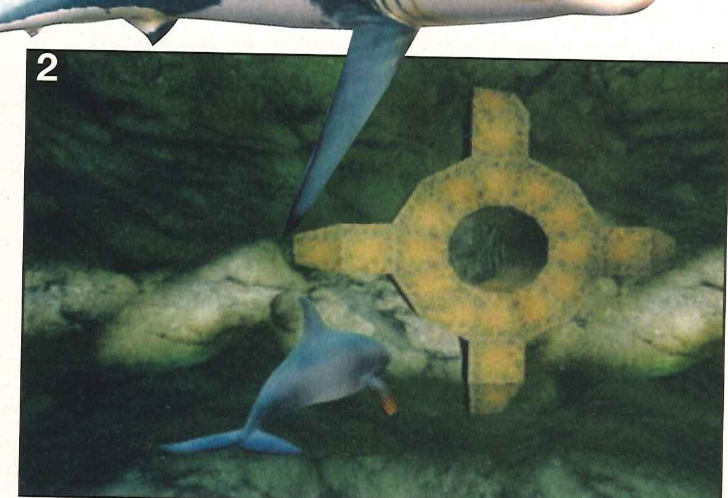


SHRINE OF CONTROVERSY

Esta vez tienes que conseguir que te sigan los tres tipos de delfines. El amarillo **(1)** (raza Promotor) lo hará si consigues superar su desafío, que consiste en vencer a su madre en una batalla cuerpo a cuerpo.

De los tres pasadizos con entrada en forma de estrella **(2)**, debes pasar en el que te lleva contracorriente. ▶▶

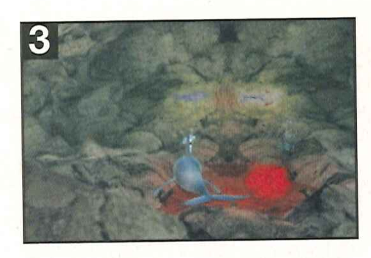


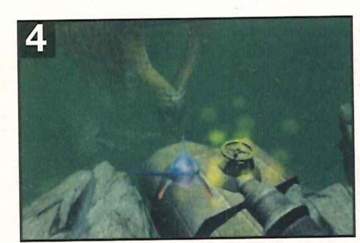


▶▶ Para que el de aletas rojas (raza Carmesí) te siga, tienes que teñir tus aletas de rojo dentro de otro de los túneles **(3)**. Esta vez tienes que ir por el que tiene pirañas.

Para que el último delfín te siga (raza del Círculo, la que tiene tonos blanquecinos), deberás girar con tu morro la gran rueda de la que sale líquido amarillo **(4)**. Cuando los tres te sigan, sube al templo principal y te cantarán para abrirlo **(5)**. Una vez dentro, coge un protector amarillo y ve abajo del todo, donde verás una puerta redonda con una luz blanca en el centro **(6)**.

Abre después la puerta con los disparos de tu sónar y móntate en el transporte que aparece **(7)**. Es muy importante que te ayudes con los brillantes de la Resistencia y del Aire, que encontrarás en los templos que están situados a media altura.


3


4


5




6


7



MASTER OF FORGOTTEN SKILLS

Ve hacia arriba y consigue que se detenga el ventilador pulsando los tres botones en el orden de los puntos **(1)**. Después baja al fondo y empuja el contenedor lleno hacia la puerta en forma de arco **(2)** con la ayuda de la grúa (se mueve con el sónar). Tienes que pensar bien cuál ir moviendo para abrir el paso al que te interesa **(3)**. Empujando el que está lleno se abrirá la puerta que te deja acceder al siguiente nivel.


1


2


3

PROCESS THAT NEVER ENDS


1

Avanza hacia delante siguiendo la cinta transportadora. Habla con un delfín del Círculo que se encuentra detrás de un cristal, y pone las trituradoras en marcha.

Utiliza a los dos delfines Promotor para empujar el contenedor que está lleno hasta la cinta transportadora **(1)**, y la máquina descargará las piedras en la cinta.

Nada a través de las trituradoras según pasan las piedras si se trata de una con dos ruedas, o abriendo las que son de una sola rueda desde los pequeños habitáculos **(2)**. Cuando llegues a una zona abierta, coge un brillante de la Resistencia y empuja a los cristales hacia la trituradora. Cuando empujes todos, el suelo se abrirá y podrás seguir.


2

BLADES IN MOTION


1


2


3


4

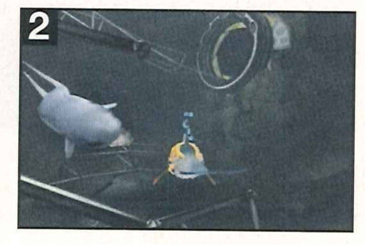
Avanza a través del pasillo de la cinta transportadora y coge un brillante del Sónar que hay en la superficie, sobre una columna horizontal (¡mucho cuidado con los tiburones!). Ve al final, hasta esa especie de lavadora que gira, y rompe el cristal agrietado disparando con tu sónar **(1)**.

Pasa por el agujero que se abre, cruza a través de las hélices **(2)** y llegarás a un agujero con luz roja. Coge otro nuevo brillante del Sónar y pasa por el agujero. Ahora debes tener cuidado con esa luz, porque es tóxica y te irá quitando vida. Sigue la dirección de la cinta y verás en un punto que parte del tubo está agrietado **(3)**. Dispara con tu sónar y abrirás un nuevo agujero. Sigue el camino y llegarás a una puerta circular roja en el suelo. Entra por ella para llegar a los dominios del cangrejo jefe (¡si lo pillaran en la marisquería!).

Si tocas la luz se despertará, y para deshacerte de él tienes que conseguir golpearle tres veces en las dos placas que tiene en el pecho **(4)**. Te aconsejamos que le esperes en el suelo, mirando hacia arriba. Una vez le hagas huir, abrirá un agujero en el suelo por el que deberás salir tú también. Así llegarás a unos túneles llenos de bolas magnéticas. Actívalas todas con tu sónar y se abrirá por fin la puerta al siguiente nivel.

PERPETUAL FLUIDITY


1


2


3

Sigue adelante por los túneles, pasando por un campo de minas sensibles al movimiento **(1)**, hasta llegar al territorio de un gran tiburón. Es invencible, así que no luches **(2)**. Golpea el interruptor con tu sónar para abrir una compuerta amarilla.

A partir de ahora debes pasar por unas puertas de colores, pulsando para cada una un interruptor. Cada puerta tiene un color determinado, y te vamos a decir el orden preciso. Además, cada interruptor tiene al lado un marcador del nivel del agua actual y el que habrá luego cuando lo pulses, porque además de abrir puertas, suben y bajan el nivel **(3)**.

Pulsa el interruptor de la puerta roja y crúzala. Justo debajo de por donde has salido, encontrarás otra puerta roja y verde abierta. Entra por ella y llegarás a una sala con un interruptor que cierra una puerta verde. Púlsalo, vuelve por donde has venido y, en la sala anterior, pulsa el interruptor que abre la misma puerta verde. Con esto, además de abrirla, habrás hecho subir el nivel del agua, y ahora sí podrás pasar por ella.

En la nueva sala, abre la puerta azul, entra y llegarás a una nueva sala con un interruptor que sube el nivel del agua. Vuelve sobre tus pasos y pulsa de nuevo el interruptor para cerrar la puerta azul, que abrirá una puerta amarilla. Regresa por la puerta verde y pasa por una nueva puerta blanca que antes no veías, pero que ahora es accesible.

En la siguiente sala, baja hacia el fondo y pasa por otra puerta blanca hasta la sala donde se encuentra la puerta amarilla. Ya sabes, a cruzarla.

Nueva sala, y nueva puerta blanca abierta por la que llegas a la última sala. En el fondo, pulsa el interruptor, que subirá el nivel por última vez.

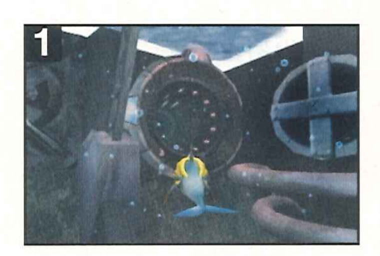
Coge un brillante del sónar que hay en el fondo, y dispara a la última puerta, que está bloqueada con unas piedras rojas. Pasa y respira hondo: ¡por fin has llegado al final del nivel!

OBSCURE WAYS TO TERMINUS

Atraviesa la única compuerta que se encuentra iluminada con una luz roja **(1)**. Las demás estarán en verde, pero con el camino cortado.

Llegarás a una sala que se parece a una piscina, y en ella debes saltar por encima del cristal que hay a la izquierda, el que tiene una estrellita amarilla dibujada. Sigue saltando de igual manera hasta la última piscina, siguiendo siempre el orden de las estrellas **(2)**. Ten cuidado, porque en cada una de estas piscinas te vas a encontrar una gran corriente y si te arrastra te llevará de vuelta hasta la sala del principio (menuda gracia).

Una vez en la última, déjate llevar por la corriente (esta vez sí) que te empuja hacia la derecha. Así llegarás a un nuevo habitáculo. Lo único que te queda es salirte de la corriente y avanzar por el pasillo de la derecha.



1



2

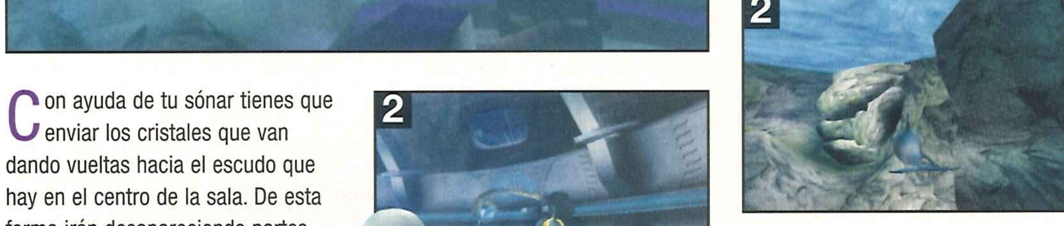
SLEEPING FORCES OF DOOM



1

Con ayuda de tu sónar tienes que enviar los cristales que van dando vueltas hacia el escudo que hay en el centro de la sala. De esta forma irán desapareciendo partes del mismo **(1)**. Impide que las serpientes cojan los cristales y destrózalas en el momento justo **(2)**.

Cuando hayas acabado con toda la naranja, ve hacia la zona donde estaba y cuélate hacia abajo por el agujero que ha dejado. Verás cómo desde el corazón del escudo sube una bola de luz.



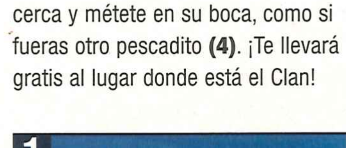
2

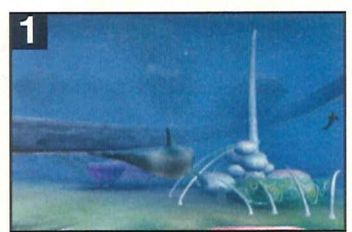
ANGUISH OF DEARTH

Tu misión en esta nueva fase es encontrar al Clan. Al principio aparecerás cerca de una ciudad desolada **(1)**. Habla con los delfines. Sigue por el lado izquierdo desde el punto de inicio del nivel, y llegarás a una parte del camino donde unas rocas blancas te impedirán continuar **(2)**. Tienes que ir por el lado derecho para acceder a otra zona amplia.

Verás a un pez enorme al que le salen "pezqueñines" de la boca **(3)**.

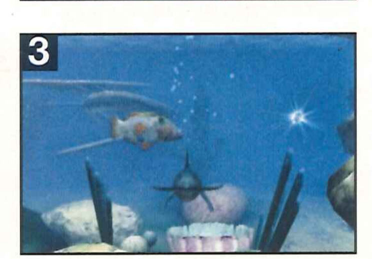
Coge un brillante del Sigilo que hay cerca y métete en su boca, como si fueras otro pescadito **(4)**. ¡Te llevará gratis al lugar donde está el Clan!



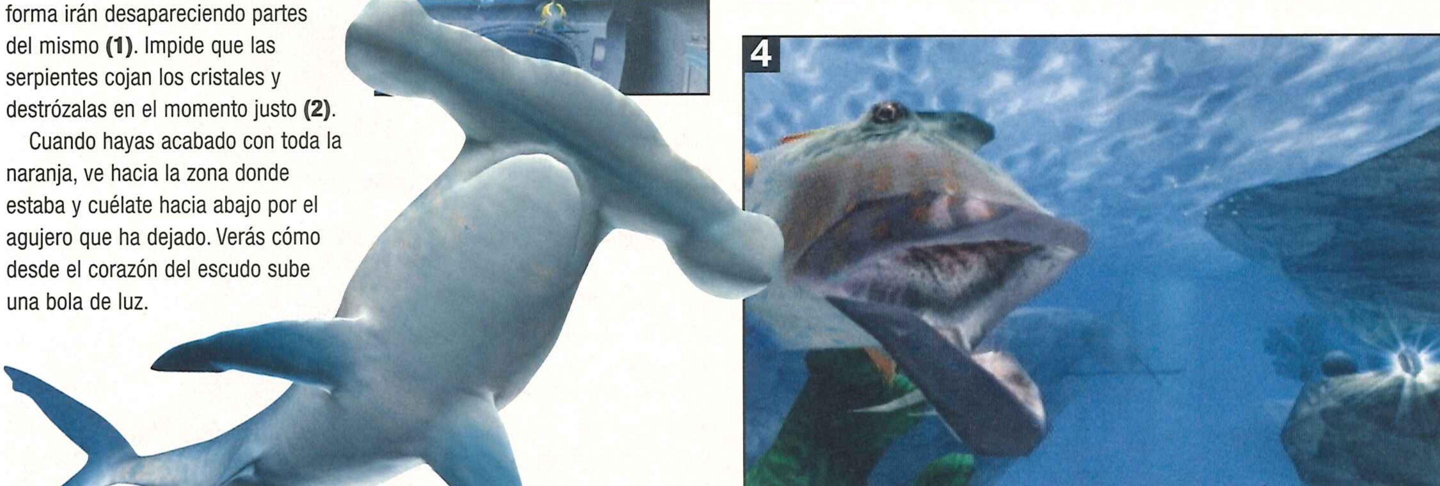


1

2

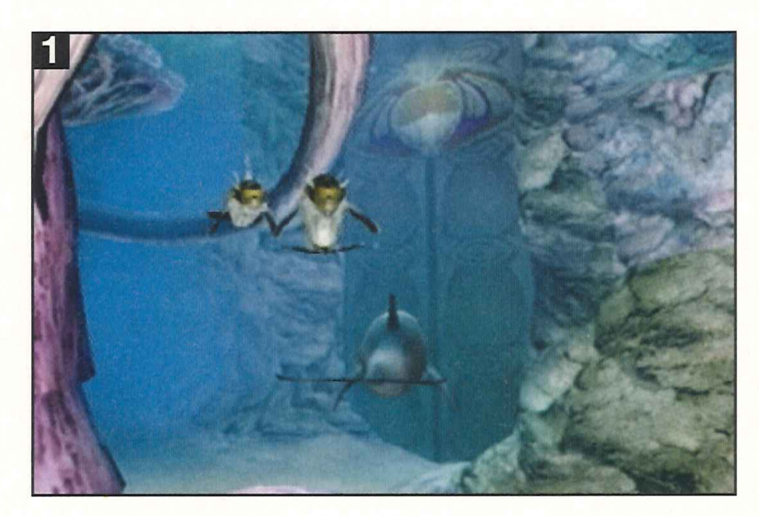


3



4

ENTRAPMENT


1

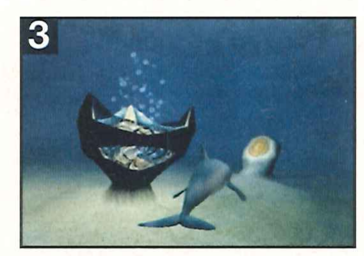
Al entrar en la ciudad debes hallar un brillante del Sigilo para que no te vean (abajo, cerca de la puerta del edificio grande). Después sonará la alarma. Espera en las cercanías de la puerta hasta que se abra **(1)**.

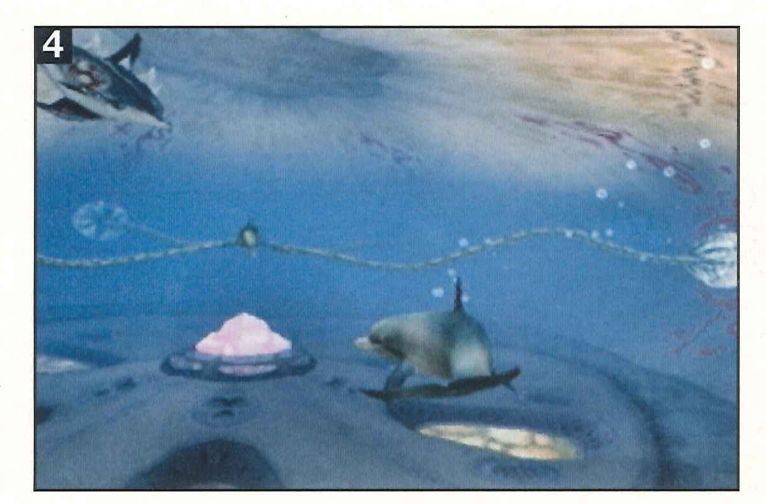
Al entrar verás una construcción similar a una nave espacial donde están torturando a un colega de la Resistencia. Pulsa el interruptor a la derecha de la puerta, usando un brillante del Sigilo que hay detrás del edificio para ocultarte y disparando tu sónar a otra trompeta amarilla para distraer a los delfines del Clan.

La gran ventana se abrirá para dejarte el paso libre **(2)**. Presiona todos los interruptores **(3)** y accede a la consola principal (detrás hay un brillante de la Resistencia). Pulsa el interruptor principal para que se abra la sala de tortura **(4)**, corta todos los cables y escapa con tu compañero. Debes llevarle a una zona segura, manteniéndote en el lado derecho hasta un pasaje con alambres.

Pasa y las algas te enseñarán la Canción de las Plantas. Regresa a la ciudad y dale más peces al gran pez de antes. Ahora su hijo te enseñará un pasadizo hacia la Resistencia.


2


3


4

CAVERNS OF HOPE

Estás en una zona de túneles con piedras amarillas. Síguelos y ten cuidado con los miembros de la Resistencia que pican piedras **(1)**. Esquívalas y sigue hasta que llegues a una zona abierta a la superficie.

Debes saltar el muro hacia una nueva piscina. Sigue por ella hasta una nueva zona amplia con grandes columnas naturales **(2)**. Habla con los delfines y busca una luz blanca entre unas piedras. Tócala y habrás alarmado a los miembros del Clan.

Debes acompañar al jefe de la Resistencia por un agujero en la pared. Síguele por el camino que te marca el río de lava **(3)**, y evita que los delfines mutantes le ataquen, o volverá al principio del camino.

Cuando lleguéis al final del camino te abrirá un pasadizo entre el camino bloqueado. Llegarás a los dominios de un nuevo jefe, pero podrás acabar con él golpeándole en la cabezota.


1


2


3

LAIR OF EVIL

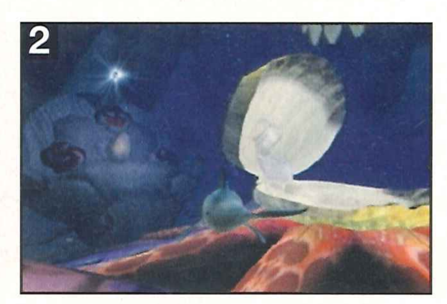
Ve hacia la derecha, no hacia delante por la primera puerta **(1)**. Recorre los pasillos hasta una primera sala principal. La puerta del medio se abrirá levemente. Pasa por ella y saldrás impulsado hacia delante hasta llegar a una zona con una gran ostra. Ábrela con el gran pulsador que hay en la pared y métete en ella **(2)**.

Desde dentro, y con ayuda de tu sónar, vuelve a cerrarla para quedarte dentro de ella y que te pinte en los laterales la marca de segundo nivel. Ahora podrás acceder a puertas que anteriormente no se abrían a tu paso.

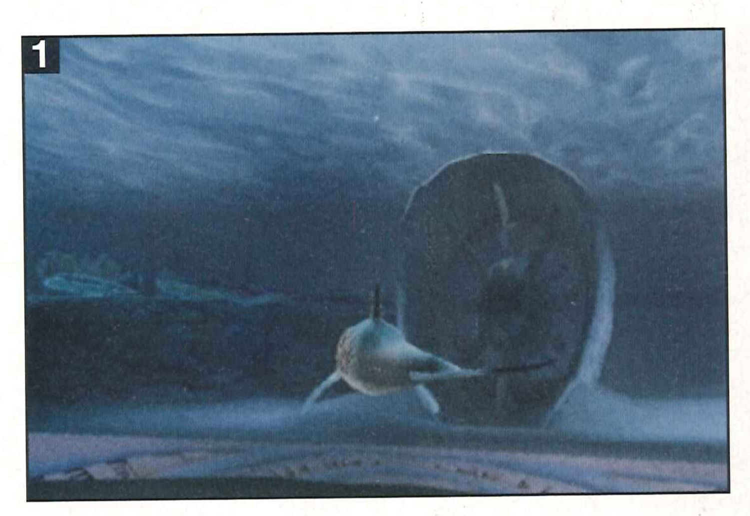
Encuentra una nueva sala grande, con dos tubos en el centro y un gran delfín. Te dirá que la máquina está estropeada. Síguele hasta llegar a un generador con estrellas de mar pegadas. Coge un brillante del Sónar, dispara a la planta que está atascando la máquina y vuelve a la zona donde estaba la gran ostra.

Ahora pulsa el interruptor de la pared y obtendrás la marca del tercer nivel. Vuelve a la sala con los grandes tubos. El delfín te reclutará para reparar el generador. Pasaréis por un tubo rizado que es la salida.


1

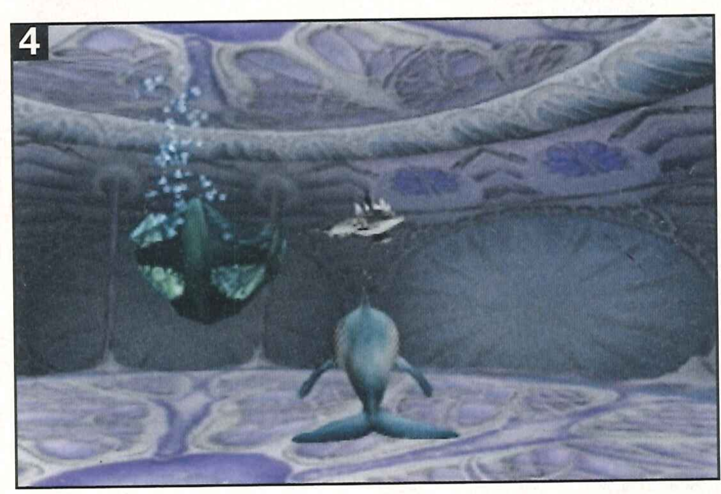

2

POWERS OF LEVITATION









Alrededor de la construcción principal que verás a la derecha existen tres ventiladores **(1)**. Para empezar, tienes que entrar en cada uno de ellos y desactivarlos.

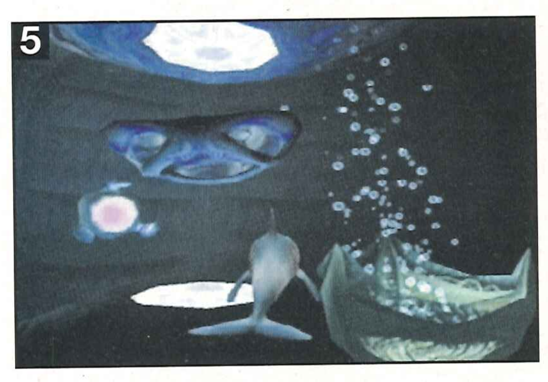
Después, métete en la estancia principal por una de las entradas circulares **(2)**. Verás una especie de órgano de iglesia. Entra en el túnel que se encuentra a mano izquierda detrás del órgano, que es otra puerta y te conducirá hasta una amplia zona circular que está llena de pasadizos.

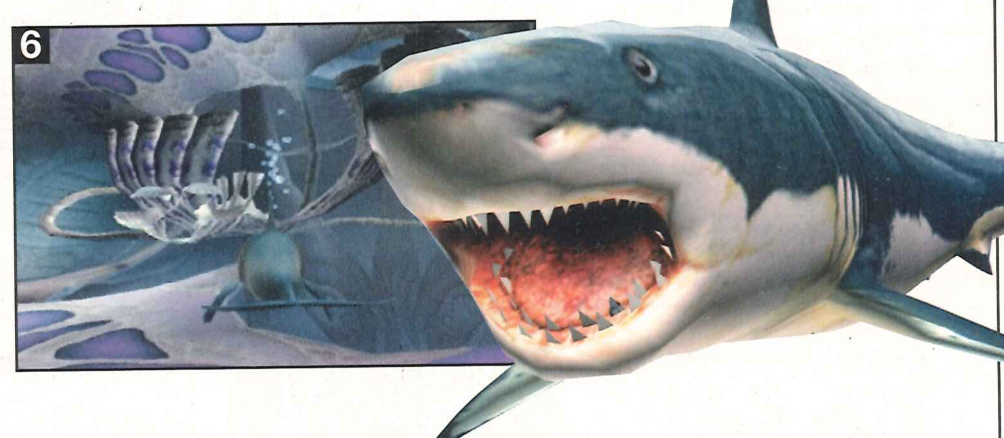
Pasa a través de las compuertas circulares hacia delante **(3)** y te encontrarás junto a un delfín que esta haciendo su ronda y que no quiere que le molestes **(4)**.

Existen también otras compuertas que esconden brillantes (hay uno del Sigilo. Cógelo, porque te ayudará). Sigue al delfín, pero no desde muy cerca, ya que si advierte tu presencia volvería donde estaba. Saldrá fuera y entrará en una planta-tubo con una compuerta de tres pétalos.

Allí te encontrarás con un colega. Habla con él y te dirá que necesita a un amigo para encender la máquina y desactivar ocho generadores. Ve atrás, hacia la construcción principal circular, y cuélate por cada pasadizo para conseguir desactivar todos los generadores que estén en pequeñas salas **(5)**. Otros delfines que te irás encontrando a medida que progreses te echarán una mano encantados.

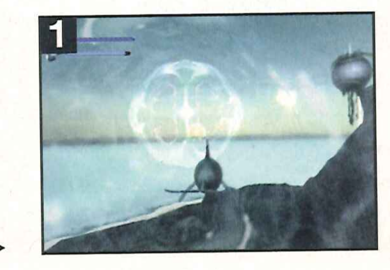
Cuando hayas terminado, vuelve a la sala principal donde estaba el órgano **(6)**, y tus compañeros te ayudarán a encender la máquina.





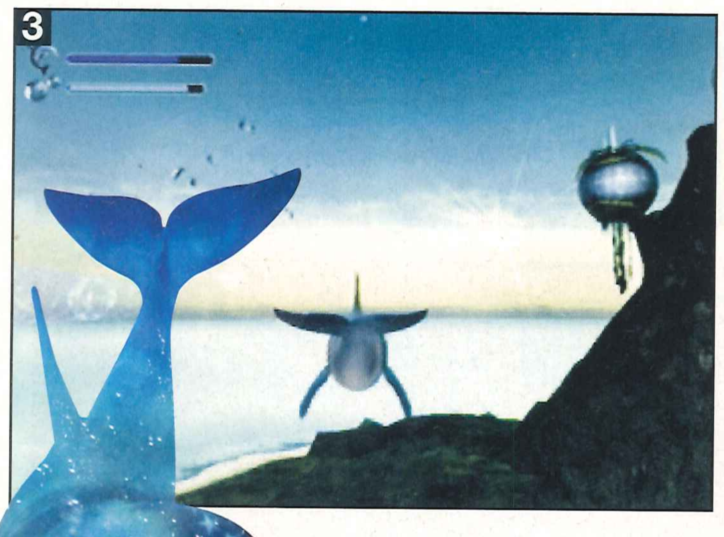
HANGING WATERS

Sigue los por los pasillos de agua, saltando las compuertas sin caerte. Debes ir saltando de pasillo en pasillo **(1)** hasta llegar a un área con el tubo partido. Salta entre ellos hasta que llegues al otro gusano de agua. Esta vez debes saltar sobre compuertas grises para alcanzar una gran piscina con un tubo de succión en el centro. Sube rápido para llegar a la zona del primer enemigo **(2)**. Conduce al delfín de fuego hacia el hielo. Quedará aturdido y le podrás atacar. Cuando se vuelva de hielo, llévale hacia el fuego y se quedará aturdido otra vez. Repítelo hasta ▶▶





HANGING WATERS (CONTINUACIÓN)





▶▶ que consigas acabar con él.

A continuación te encontrarás a un gran calamar bloqueando el camino. Tienes que ir hacia la izquierda y saltar hacia la primera bola que está fuera del tubo **(3)**. Recórrela hasta ver una roca que da vueltas con tres trozos de hielo. Rómpela con tu sónar, haz lo mismo con otra roca a la derecha del calamar, y a éste no le quedará más remedio que ir fuera.

Vuelve atrás y hallarás otra roca con hielo desactivada. Una vez más, golpéala con tu sónar y el agua irá en dirección a los tubos. Pasa por otra piscina succionadora y llegarás al segundo jefe de este nivel **(4)**.

Sólo tienes que explotar las pompas grandes y empujar las que sean más pequeñas hacia el jefe.

Después sigue hasta una gran piscina circular con ventanas, y en una de ellas descubrirás un pájaro. Dispárale con tu sónar y echará a volar. Ahora vuelve por la derecha al principio del nivel, cerca del segundo jefe, y verás de nuevo al pajarraco en la zona de la izquierda. Llámale de nuevo con tu sónar, y te llevará hasta una nueva piscina, donde te estará esperando el último enemigo **(5)**.

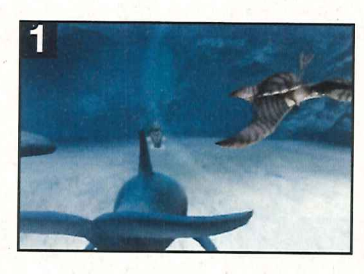


Destroza todos los huevos que veas en el fondo para destruir el escudo. A continuación, dale su merecido a dos de los delfines que tienes alrededor, y el tercero empezará a perseguirte. Métete entre el gran huevo tóxico para quede aturdido y después golpéale repetidas veces.

CHANCE OF RECKONING

Nada en línea recta hasta que veas las patas de un gran bicho que va caminando por dentro del agua. ¡Se trata de la Reina del Enemigo! Coge el brillante del sónar que hay a la izquierda y mata a las criaturillas alienígenas **(1)** para que no te molesten nunca más.

Después debes disparar tu sonar hacia los ojos de la Reina **(2)** para que se rompan sus escudos. Justo después, dedícate a atacarla a base de cabezazos. Fíjate en el pequeño ojo que tiene detrás de la cabeza,



porque debes destrozarlo también.

Cuando hayas logrado quitarte del medio a este bicharraco, verás cómo se abre un nuevo agujero detrás de donde encontraste el brillante del Sónar. ¿A qué esperar para pasar?

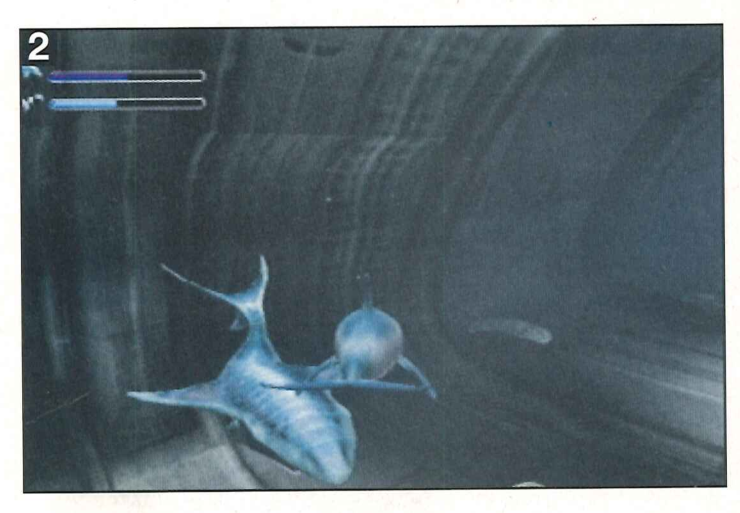


HATCHERY

En este nivel verás una especie de grúa que está situada en el medio de una gran sala **(1)** y se dedica a recoger huevos siempre bien custodiada por unos guardianes.

Simplemente espera al lado de uno de los interruptores que existen en cada muro, junto al gran tiburón alienígena **(2)**. En cuanto veas que se enciende, apágalo. Entonces, el blindaje se bajará y será el momento que esperabas para poder atacar. Repite la misma operación unas tres o cuatro veces hasta que consigas destruir la máquina por completo. Esto te permitirá el acceso al tubo que fabrica huevos, y de esta forma avanzar al siguiente nivel.

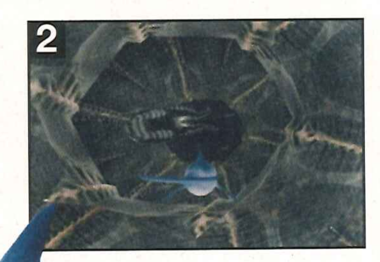

1


2

SEEDS OF POISON


1

Coge el brillante del sónar y sigue por el tubo hacia arriba a través de las compuertas redondas **(1)**. Avanza compuerta tras compuerta hasta que llegues a una zona donde verás salir un huevo. Destroza los huevos hasta que salga un pez **(2)**. Tienes una salida de aire en el fondo.

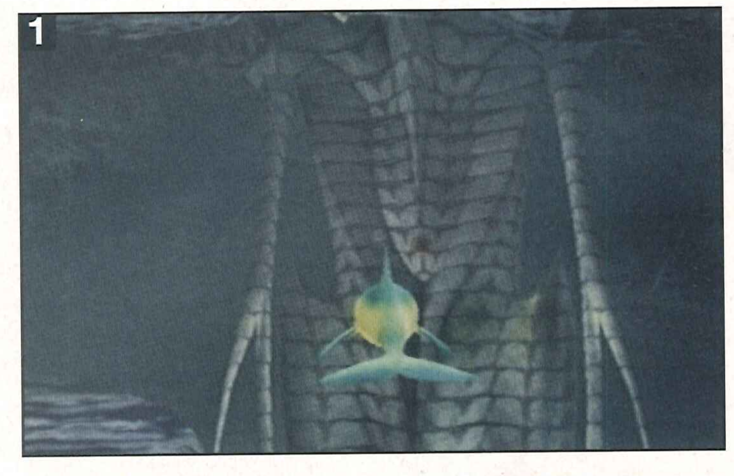

2

TRANSFIGURATION

Nada directamente hacia el fondo. Debajo de la escultura **(1)** verás una roca. Si la disparas, obtendrás un brillante del Sónar. Cógelo y ve hacia un pasadizo en forma de arco que tiene unas algas negras que le cuelgan desde el techo **(2)**.

Ahora verás unas cuatro rocas. No pases de largo, porque dentro de una de ellas se encuentra escondido un brillante de la Transformación. Cuando lo hayas cogido, ve rápido al fondo del nivel y toca a un pequeño pez que nada por la zona **(3)**.

Inmediatamente después ve hacia arriba y métete por un pasadizo que te lleva hasta la cresta de la Reina. ¡Ahora casi has llegado al final del juego! Si la emoción te lo permite, disponte a entrar en el último nivel de la aventura, un lugar al que sólo los más valientes han podido llegar.


1


2


3

HEART OF FOE


1

Lo único que tienes que hacer es utilizar tu sónar para enviar a los calamares hacia el corazón, al que también deberás disparar **(1)**. Repite esta rutina de ataque hasta que pare de latir y por fin estará todo hecho.

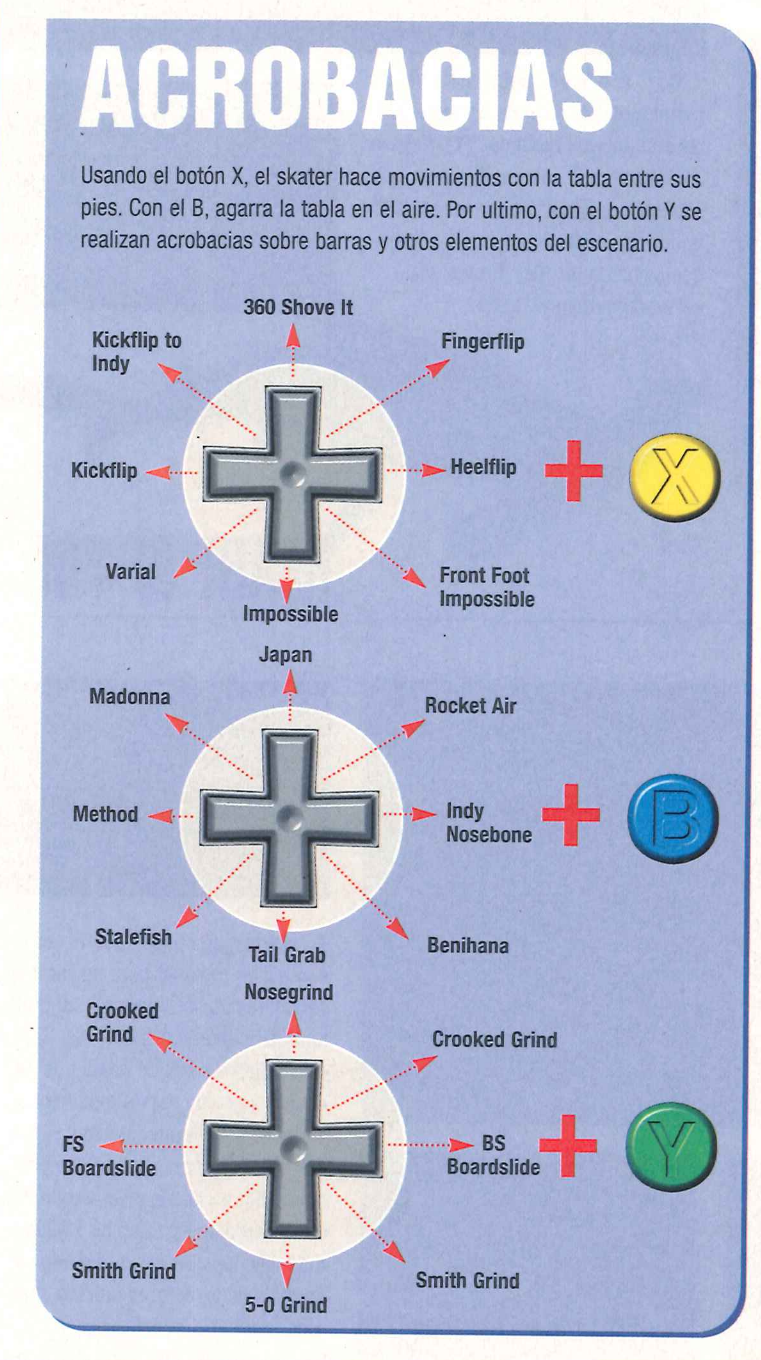
Ahora sólo te queda soltar el mando, respirar hondo y darte una palmadita en la espalda, porque has conseguido acabar uno de los juegos más difíciles que se han creado en muchos años. Aunque una vez que todo terminó, ¿no estás deseando que programen una segunda parte?

TONY HAWK´S SKATEBOARDING

Este mes te presentamos un cargamento de trucos y ayudas para que seas el campeón del barrio haciendo virguerías con el monopatín. Para conseguir que tu contador de puntos suba hasta las nubes, ten en cuenta que el botón A sirve para saltar y coger velocidad agachado, y que tendrás mejores resultados si combinas cualquier movimiento con los giros que se efectúan con los dos gatillos del mando de control. Y ahora, ¡a hacer el cabra!

ACROBACIAS

Usando el botón X, el skater hace movimientos con la tabla entre sus pies. Con el B, agarra la tabla en el aire. Por ultimo, con el botón Y se realizan acrobacias sobre barras y otros elementos del escenario.



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Skater	Movimiento	Combinación	Puntos
Bob Burnquist	Backflip	↑, ↓, B	4000
	Burntwist	←, ↑, Y	5000
	One Footed Smith	→, →, Y	Varios
Kareem Campbell	Frontflip	↓, ↑, B	4000
	Kickflip Underflip	←, →, X	1500
	Casper Slide	↑, ↓, Y	Varios
Rune Glifberg	Kickflip McTwist	→, →, B	4000
	Christ Ai	←, →, B	2100
	Front-Back Kickflip	↑, ↓, X	1575
Tony Hawk	540 Board Varial	←, ←, X	2000
	360 Flip to Mute	↓, →, X	1500
	Kickflip McTwist	→, →, B	4000
	THE 900	→, ↓, B	8000
Bucky Lasek	Fingerflip Airwalk	←, →, B	2000
	Varial Heelflip Judo	↓, ↑, X	2500
	Kickflip McTwist	→, →, B	4000
Chad Musk	Frontflip	↓, ↑, B	4000
	360 Shove It-Rewind	→, →, X	1500
	One Footed 5-0	→, ↓, Y	Varios
Andrew Reynolds	Backflip	↑, ↓, B	4000
	Triple Kickflip	←, ←, X	1500
	Heelflip to Bluntslide	↓, ↓, Y	Varios
Geoff Rowley	Backflip	↑, ↓, B	4000
	Double Hardflip	→, ↓, X	1500
	Darkslide	←, →, Y	Varios
Elissa Steamer	Backflip	↑, ↓, B	4000
	Judo Madonna	←, ↓, B	1500
	Primo Grind	←, ←, Y	Varios
Jaime Thomas	Frontflip	↓, ↑, B	4000
	540 Flip	←, ↓, X	1500
	One Nosegrind	↑, ↑, Y	Varios
Officer Dick	Yeehaw Frontflip	↓, ↑, B	4000
	Assume the Position	←, ←, B	1575
	Neckbreak Grind	←, →, Y	Varios
Private Carrera	The Well Hardflip	→, ←, X	5500
	Somi Spin	←, ↓, B	5500
	Ho Ho Ho	←, ↑, Y	2000

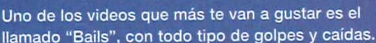
DESBLOQUEAR TODO

Para empezar bien te ofrecemos este megatruco, que te desbloquea todos los circuitos, tablas, vídeos y un personaje oculto. Además, conseguirás 50 cintas de video por la cara. ¿Mola no?. En cualquier momento y modo de juego, pulsa el Gatillo Izquierdo y pausa la acción. Sin soltar el gatillo, debes realizar la siguiente combinación: **B, Derecha, Arriba, Abajo, B, Derecha, Arriba, X, Y.** Si lo has hecho bien, la pantalla vibrará unos segundos.



Este policía gordinflón es uno de los personajes ocultos. A pesar de su aspecto es muy bueno con el monopatín. ¡Pruébalo!





Uno de los videos que más te van a gustar es el llamado "Bails", con todo tipo de golpes y caídas.





CÁMARA LENTA

Este truco de cámara lenta es muy útil para realizar todos los combos que te apetezcan sin agobios por la rapidez a que se mueve tu skater. Presiona el Gatillo Izquierdo y pausa el juego. Sin soltar el gatillo, presiona después: **X, Izquierda, Arriba, X, Izquierda**.

BARRA PARA ESPECIALES

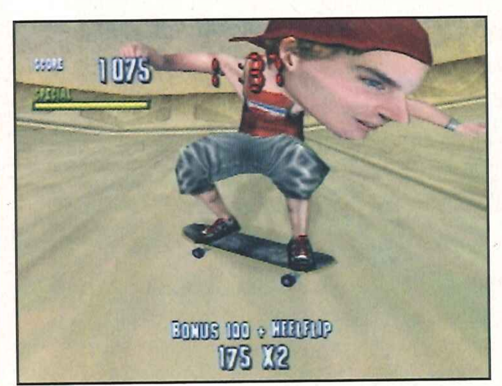


Tener llena la barra de nivel para efectuar los movimientos especiales, es bastante complicado… a menos que uses este fantástico "truquete". Presiona el Gatillo Izquierdo, pausa el juego y, sin soltar, teclea: **A, Y, B, Abajo, Arriba, Derecha.**

¡CABEZONES!

¿A que no te imaginabas que estos patinadores pudieran tener un "perolo" de semejante tamaño? Para verlo, ya sabes lo que tienes que hacer con el Gatillo Izquierdo y la pausa del juego. Luego debes pulsar: **X, B, Arriba, Izquierda, Izquierda.**





PRIVATE CARRERA

Empieza en cualquier modo de juego con el Officer Dick. Presiona el Gatillo Izquierdo y pausa el juego. Sin soltar el gatillo, pulsa: **Y, Arriba, Y, Arriba, B, Arriba, Izquierda, Y.** Sal del juego y ve a la pantalla de selección. ¡Ahí esta!





CHUCHU ROCKET!




Si consigues terminar el modo "Stage Challenge" con éxito (son 25 pruebas, más la prueba final), conseguirás unos nuevos protagonistas para jugar al puzzle más loco de Dreamcast. En vez de ratones, tendrás que salvar a cientos de Chaos, las mascotas azules de «Sonic Adventure» (no podrás jugar con ellos cuando lo hagas en red).

V-RALLY 2

CIRCUITOS Y COCHES:
¿Todavía no has conseguido obtener todas las pistas y los vehículos del juego? Pues tranquilo, que aquí llega tu revista favorita para darte la solución definitiva: entra en la opción "Game Progression" y pulsa la secuencia: Gatillo Izquierdo, Gatillo Derecho, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, A, A, Start.
Ahora, selecciona cualquiera de las opciones (campeonatos o coches) para que se abran de par en par, como si las hubieras obtenido legalmente.






BUST-A-MOVE 4

NUEVOS PUZZLES EN EL MODO ARCADE:
En la pantalla que dice "Press Start", pulsa la secuencia X, Izquierda, Derecha, Izquierda, X.
Si lo haces correctamente oirás un grito extraño, como el que hace un gato si le pisan el rabo (y no es que a nosotros nos guste jorobar a los gatos).

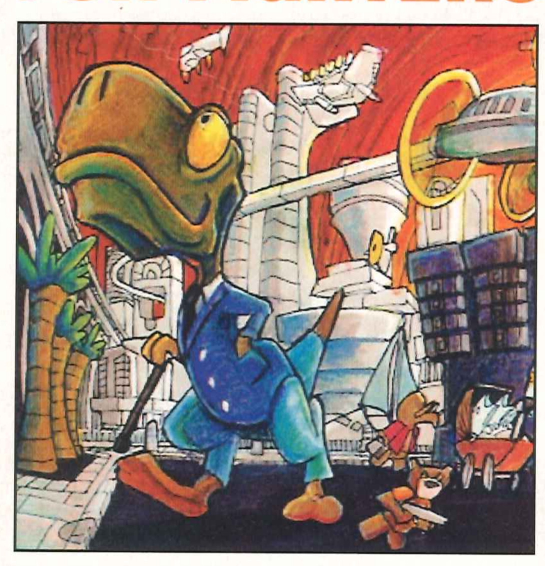




LOS PERSONAJES:
Ahora realiza esta secuencia, también en la pantalla "Press Start": Derecha, Derecha, X, Izquierda, Izquierda. Esta vez oirás un sonido de aplausos y vítores... ¡y a disfrutar con cualquier personaje!

LECTURA DEL TAROT:
¿Quieres que la brujita Dreamcast te lea el futuro? Lo conseguirás llegando al final del modo historia... o pulsando esta secuencia en la pantalla de "Press Start": Arriba, X, Abajo, X, Arriba. Encontrarás este nuevo modo si vas ahora a la pantalla de Opciones.

FUR FIGHTERS



IMÁGENES EXTRA EN TU PC:
Si tienes un ordenador en casa, introduce el juego en él. Encontrarás una carpeta llamada "OMAKE", y si la abres podrás contemplar un montón de imágenes de tu juego de mascotas pistoleras favorito.

MARVEL VS CAPCOM 2



CAMBIA EL COLOR DE SU ROPA
Ya sabrás que no hay juego de lucha en 2D de Capcom que no te permita este truco. Al seleccionar a los personajes con los que luchas, puedes hacerlo con los botones A o Y. El color de la vestimenta será diferente según lo hagas con uno u otro.



CAMBIA EL ORDEN DE TU EQUIPO
En medio de la partida puedes cambiar el orden del equipo, para que empiece cualquiera de los tres miembros: en la pantalla "Versus", pulsa Gatillo Izquierdo (empezará el segundo que elijas), o Gatillo Derecho (entonces lo hará el tercero).

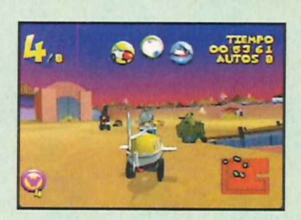
WACKY RACES

Los siguientes códigos los puedes introducir en la pantalla especial de "Trucos" a la que se accede desde el menú general. Cada palabra desbloqueará algo, pero no olvides activar el desbloqueo en la pantalla de "Colección de Códigos". Al introducir los códigos, no dejes ningún espacio entre las letras:











•WACKYGIVEAWAY
Esta rotunda palabra desbloquea todos los desafíos del juego (el "dorado de Patán", el del "equipo 00"...) y abre además todas las pistas.



•WACKYSPOILERS
Con ella desbloquearás los tres coches especiales de «Wacky Races» (el Estuca Racuda, el Autoconvertible, y el Superferrari de Pierre Nodoyuna y Patán).



•BARGAINBASEMENT
Cada coche comienza con tres habilidades propias, pero con esta palabra tan "supercalifragilística" tendrás las seis habilidades de cada uno de ellos.



SYDNEY 2000, CITA OLÍMPICA

Este mes nos hemos puesto en plan deportivo, pero es que la ocasión lo merece. Se celebran los XXV Juegos Olímpicos, pero como Sydney queda un poco lejos, os hemos preparado este reportaje para que los viváis a tope desde vuestra casa.

LOS SÍMBOLOS

La Bandera Olímpica

La famosa bandera de los Juegos Olímpicos está formada por cinco anillos de colores sobre un fondo blanco: tres anillos van arriba (azul, negro y rojo), y los otros dos abajo (amarillo y verde). Cada uno de ellos representa a uno de los cinco continentes, Europa, Asia, África, América y Oceanía.

Su presentación oficial la hizo el Barón de Coubertin en el Congreso Olímpico de 1914, aunque no ondeó hasta los juegos de Amberes de 1920.

La Llama Olímpica

Es un símbolo heredado de los juegos antiguos, cuando una llama permanecía encendida en el altar de Zeus durante el tiempo que duraba la celebración de los juegos en la ciudad de Olimpia.



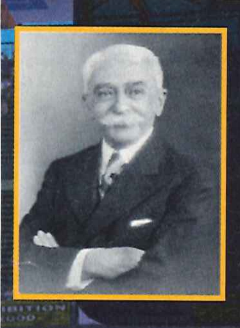
El Lema Olímpico "Citius, Altius, Fortius"

Como sabemos hasta latín, os lo podemos traducir: "más rápido, más alto, más fuerte". Ha sido el lema de los Juegos Modernos, desde que se crearon, en 1896, por el Barón de Coubertin.

El Juramento Olímpico

Desde las Olimpiadas de Amberes (1920), un participante del país donde se desarrollan los Juegos, toma la bandera y, en representación de todos los demás participantes, hace este juramento: "En nombre de todos los que vamos a competir, prometo que participaremos en estos Juegos Olímpicos respetando todas sus normas, con el mayor espíritu deportivo, para la gloria del deporte y el honor de nuestros equipos".

UN POCO DE HISTORIA



La mayor parte de estudiosos coincide en que los Juegos antiguos se desarrollaron desde el siglo X o el siglo IX A.C. Formaban parte de un festival religioso que se celebraba cada cuatro años en honor de Zeus, en Olimpia, y en ellos participaban atletas procedentes de todas las ciudades-estado del Imperio Griego. Así fue hasta el año 393 A.C.

Tuvieron que pasar 1503 años hasta que el barón francés Pierre de Coubertin planteara su "renacimiento", en 1896. Su idea era que los Juegos Modernos comenzaran en 1900, en París, pero los países a los que expuso la idea decidieron que los Juegos renacieran en Atenas.

Los Juegos de Sydney darán inicio el día 15 de septiembre

SYDNEY 2000 EN CIFRAS

El 15 de Septiembre darán comienzo oficialmente los Juegos Olímpicos del 2000. La ceremonia de apertura será a las 19h., hora de Sydney claro, y allí viven ocho horas por delante nuestro. Pero tranquilos, porque ya hemos echado nosotros las cuentas: podrá verse por La 1 de TVE, que es la cadena que retransmitirá los Juegos en nuestro país, a las 11 de la mañana del 15 de Septiembre.

Con las cifras en la mano, se puede decir que serán los Juegos Olímpicos más grandes de la historia, ya que en total participarán 10.200 atletas de 200 países. Y también habrá más deportes que nunca: 28 en total, con dos incorporaciones como son el triatlón y el taekwondo.

El magnífico estadio Olímpico de Sydney tiene una capacidad para 110.000 personas, lo que le convierte en el estadio olímpico más grande de la historia. Para que os hagáis una idea, hasta cuatro Boeing 747, uno junto a otro, cabrían entre las dos inmensas gradas opuestas.

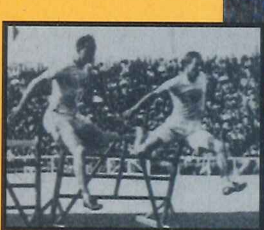
Siguiendo con el festival de cifras, podemos añadir que habrá 12.000 periodistas acreditados para informar acerca de cada prueba, y se estima que 3500 millones de personas los seguirán por televisión. Como ya os hemos dicho antes, en España, podremos hacerlo a través de TVE.



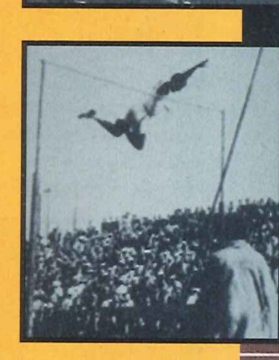
Los Juegos concluirán el día 1 de octubre, así que es de esperar que el 2 o el 3 lleguen a España un montón de medallas doraditas.

ANECDOTARIO

Los Juegos Modernos han estado plagados de anécdotas en sus 104 años de historia:



- La primera foto-finish se hizo en Los Angeles, en 1932.
- Los primeros Juegos que se vieron por TV fueron los de Berlín (1936).
- China no participó en los Juegos Olímpicos hasta 1984, en Los Angeles.



- Los únicos países que han participado en todos los juegos han sido Gran Bretaña, Grecia y Australia.
- Mientras que durante la celebración de los Juegos Antiguos se paraban hasta las guerras, en los Juegos Modernos no ha sido así. Por el contrario, tres celebraciones no han podido desarrollarse por ese motivo. Y a lo largo del siglo a habido numerosos boicots, siempre por problemas políticos.
- Con trece años y 286 días, la buceadora Marjorie Gestring fue la medalla de oro individual más joven de los Juegos. Lo consiguió en Berlín, en 1936.
- Muchos de los deportes originales han desaparecido: la carrera de 12 horas, la subida de cuerda, el tiro al pichón, la gimnasia sueca o... ¡el duelo con pistolas!

LOS MEJORES DEPORTISTAS DEL MUNDO...

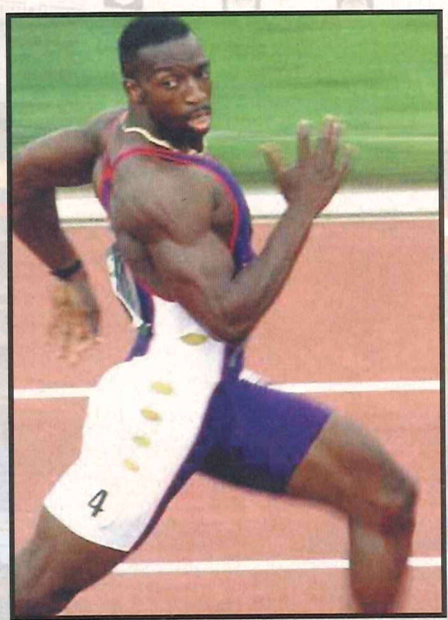
Desde el momento en que Sydney fue elegida como sede de los Juegos Olímpicos del 2000, dejó muy clara su voluntad de que estos fueran los juegos de los deportistas. Porque está claro que un evento de esta importancia son ellos los que tienen que llevarse todos los honores.

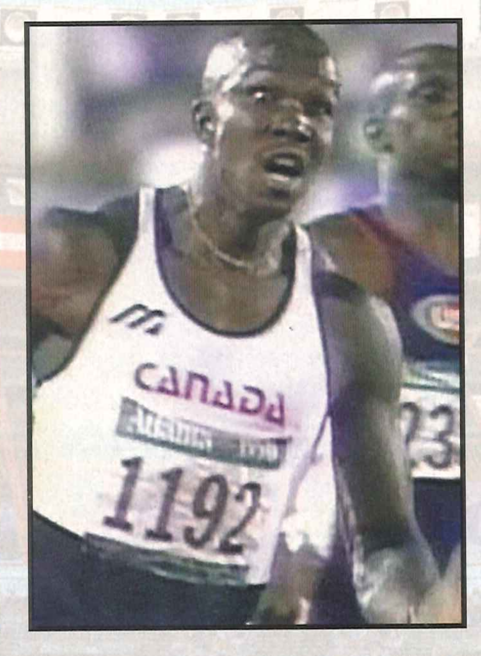
El deporte rey de las Olimpiadas siempre es el atletismo. En la pista del estadio se dan cita los mejores atletas del mundo, y claro, también suelen ser los deportistas estadounidenses los que consigan más medallas. Sin embargo, esta vez puede que nos hayamos quedado a última hora sin uno de los duelos más esperados, el que iba a enfrentar a Maurice Green, el amo de los 100 metros lisos, y Michael Johnson, recordman mundial de los 200. Una inoportuna lesión de ambos ¡en la misma carrera! quizá nos haya aguado la fiesta. Claro, que también estará la señorita Marion Jones, otra estadounidense, para llenarle el cesto de metales a su país.

Del resto de deportes destaca en las últimas ediciones de los Juegos el baloncesto, pero por un hecho bien claro: la participación de las máximas estrellas de la NBA, que se reúnen en sucesivas formaciones del famoso Dream Team y se hacen dueños de la medalla de oro casi antes de saltar a la cancha.

En natación se adivinan también momentos memorables, en especial por la participación de Ian Thorpe, un australiano precisamente, que es una máquina de conseguir triunfos. Su máximo rival para el estrellato será otro monstruo de las piscinas, el ruso Alexander Popov.

¿Más nombres? Lance Armstrong, el ganador del Tour, o André Agassi en tenis, aunque a buen seguro que de Sydney saldrán nuevas estrellas.



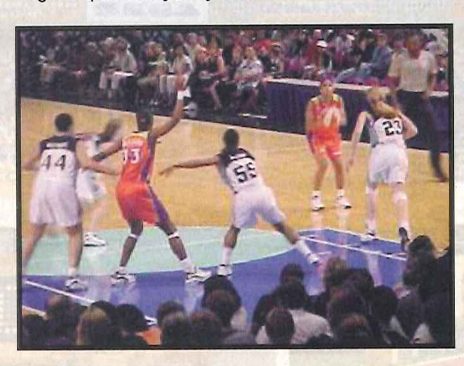


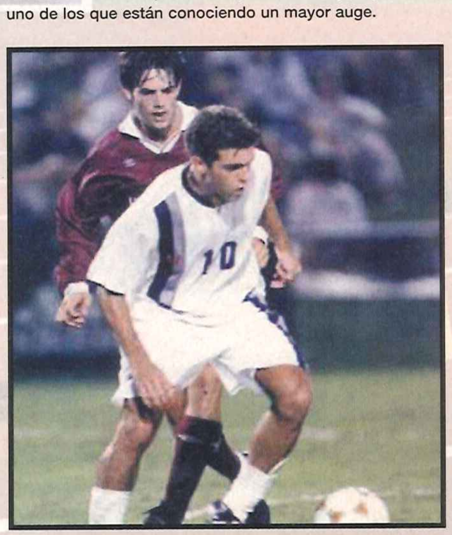


En las piscinas olímpicas de Sydney se vivirán algunos de los momentos más emocionantes de los Juegos.

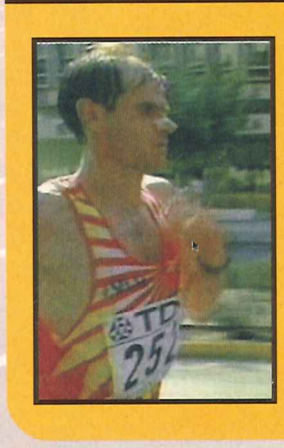


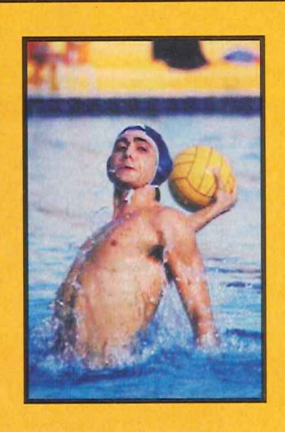
Entre los nuevos deportes olímpicos, el voley playa es uno de los que están conociendo un mayor auge.





...Y LAS ESTRELLAS ESPAÑOLAS





Nuestras máximas esperanzas de conseguir medalla tienen nombre y apellidos. Hablamos de gente como Abel Antón, Yago Lamela o Niurka Montalvo en atletismo, el gimnasta Jesús Carballo, y nuestros representantes en vela o esgrima. Por equipos, las alegrías pueden venir con los chicos de waterpolo, balonmano o fútbol, y también seguiremos a la selección de gimnasia rítmica.

GAUNTLET LEGENDS

CONCURSO

¡NO DEJES PASAR ESTA OPORTUNIDAD DE VIAJAR A UN MUNDO DE LEYENDA!

SORTEAMOS

20 GAUNTLET LEGENDS (JUEGO PROMOCIONAL)

ENCUENTRA LAS 6 DIFERENCIAS



B

Dreamcast

MIDWAY

Virgin INTERACTIVE

BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Dreamcast. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre " GAUNTLET LEGENDS ".

2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán VEINTE que ganarán un juego promocional de Gauntlet Legends para DC. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Agosto hasta el 28 de Septiembre de 2000.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 29 de Septiembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Noviembre de la revista Dreamcast.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Virgin y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD:

PROVINCIA:

CP: TELÉFONO:

DIFERÉNCIAS: 1: 2: 3:

4: 5: 6:

La tormenta perfecta

Parece que se está nublando, ¿no?

En octubre de 1991, tres temporales desataron frente a las costas de Nueva Inglaterra (EEUU) una de las peores tormentas de la historia.

Seguramente, ese era el peor día para salir a navegar, pero nadie se lo avisó a los tripulantes del barco de pesca Andrea Gail. Su capitán, Billy Tyne (George Clooney) bien podría decir aquello de "elegí mal día para salir a por bacalao".

Unos efectos especiales que te dejarán alucinado, y la presencia de otras estrellas como Mark Wahlberg, completan una película que debes ir a ver con un paraguas bajo el brazo.

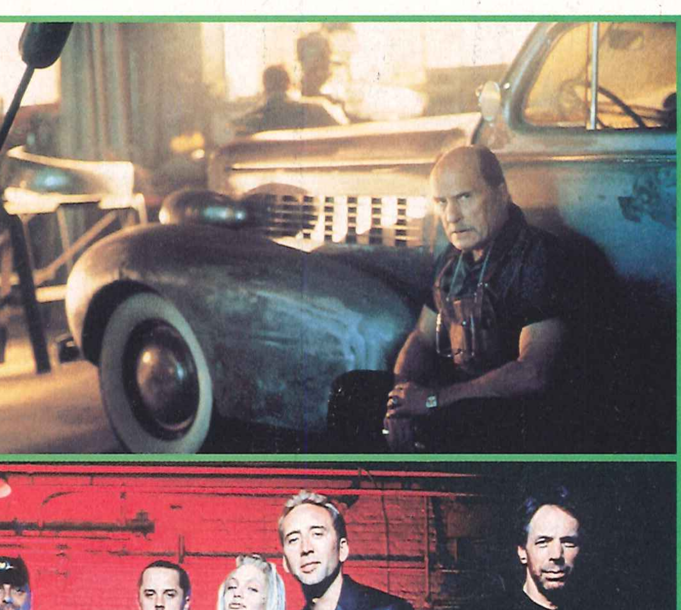




➧ **Estreno:** 18 de agosto

➧ **Internet:** www.perfectstorm.com







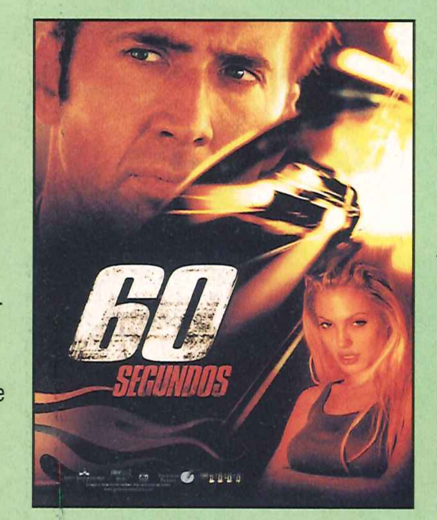
60 SEGUNDOS

Pues yo juraría que lo había aparcado aquí...

Se tardan varios años en ahorrar para la entrada de un coche, y otros cuantos más en terminar de pagar todas las letras, pero... ¿cuánto tiempo puedes tardar en quedarte sin él? Exactamente 60 segundos es lo que necesita Randall "Memphis" Raines (Nicholas Cage) para abrirlo y salir huyendo sin que la policía tenga tiempo de enterarse.

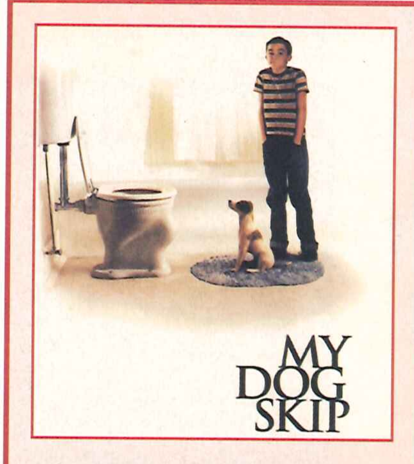
Él estaba intentando dejar esta mala vida, pero su hermanito se ha metido en líos, y ahora tiene que cumplir un encargo especial: robar 50 coches en una noche.

La sexy Angelina Jolie y Robert Duvall hacen compañía a Cage en este "revival" de una película de los años 70 llena de acción ¡y acelerones!



➧ **Estreno:** En pantalla

➧ **Internet:** www.60segundos.com





MI PERRO SKIP

Querido chucho

Ésta es la historia de un chaval que vive en un pueblo de Mississippi durante el año 1942. Su existencia, típica de un niño de ocho años tímido y desgarbado, cambia radicalmente cuando su madre le regala un cachorro de terrier.

Una película sobre la amistad, de las que te hacen salir del cine con cara feliz y el pañuelo empapado de lágrimas.

Estreno: En pantalla

SHANGAI KID

Jackie Chan se va al Lejano Oeste

Cualquiera que haya visto apenas unos minutos de una película de Jackie Chan sabe cómo se las gasta este actor, mezcla de acróbata y experto en artes marciales.

Ahora, Chan riza el rizo en el papel de un guarda imperial chino que va al Oeste en busca de una princesa que ha sido raptada de la Ciudad Prohibida. ¿Te lo imaginas? Pues viéndolo en el cine es aún más increíble.

Estreno: En pantalla





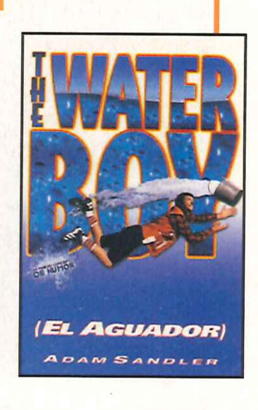


Novedades EN VIDEO

¿Quieres ampliar tu colección de vídeos? A ver qué te parecen las tres novedades que te proponemos:

- **10 Razones para odiarte:** Una comedia fresca y juvenil, que trata sobre un lío amoroso entre los chicos de un instituto.
- **El guerrero nº 13:** Antonio Banderas es el gran reclamo de este thriller de aventuras, en el que interpreta el papel de un guerrero de la época medieval.
- **The WaterBoy:** La típica comedia americana con mucho humor, que narra la historia del aguador de un equipo de rugby.





Chicken Run (Evasión en la granja)

Las gallinas de una granja se enfrentan a un futuro de lo más negro: cualquiera que no sea capaz de producir, puede acabar convertida en el plato de desayuno de sus dueños, unos tiranos de cuidado. Dado el panorama, las más valientes organizan una fuga hacia la libertad con la ayuda del pollo Rocky.

Éste es el arranque de la nueva peli de DreamWorks, casi hora y media de cine de animación hecho con plastilina por la misma gente que realiza los cortos de "Wallace & Gromit". Como os podéis imaginar, la diversión está asegurada.

Estreno: 18 de agosto

Internet: www.chickenrun-evasionenlagranja.com



BARRY WHITE

The Ultimate Collection

Una de los grandes voces masculinas del soul (¡y vaya voz que tiene el amigo!) ha reunido las mejores canciones de su ya larga y prolífica carrera en un disco recopilatorio que se nos antoja de compra imprescindible para todos los aficionados del género. Seguro que son de sobra conocidas para muchos de vosotros, pero por si acaso os recordamos algunas: "Can´t get enough of your love babe", "Never gonna give you up" o "Love Theme".



LOS RABANES

Esta banda panameña lleva una carrera que ha partido prácticamente desde la nada, tocando en bares y pubs de su país, hasta este nuevo álbum, que lleva el nombre del grupo y ha sido producido por el mismísimo Emilio Estefan. Gracias a él, están ya en lo más alto del pop-rock y rap vacilón de Latinoamérica.



GRAMMY NOMINEES 2000

Los Grammy están entre los premios más prestigiosos del panorama musical, y ahora acaba de salir este disco, en el que se recopilan las canciones que han sido nominadas en el apartado de pop del 2000. Aquí hallaréis nombres de la talla de Sting, Cristina Aguilera, Santana o TLC.





Disco Estrella

☆ VOLUMEN 3 ☆



Un clásico de los veranos españoles llega ya a su tercera edición. Se trata del disco Estrella, una reunión de canciones que tienen como factor común la marcha con sabor a chiringuito playero y las ganas de pasarlo bien sin más preocupación.

SCORPIONS

Moment of Glory

Un cuarto de siglo haciendo música les contempla, pero ellos han decidido seguir en la brecha con este disco recopilatorio, en el que han incluido nuevas versiones de sus mejores canciones en compañía de la orquesta filarmónica de Berlín. Esta combinación de rock duro y música clásica le puede parecer extraña a más de uno, pero lo cierto es que suena de maravilla. Entre las canciones más conocidas tenéis clásicos como "Still loving you" o el conocidísimo "Wind of change".



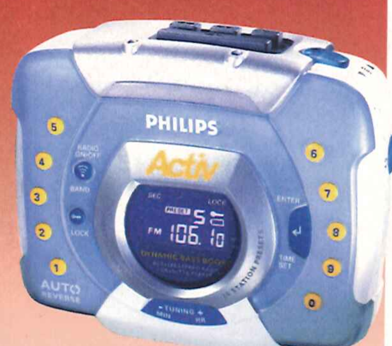
Especial

AUDIO PORTÁTIL

El buen tiempo veraniego es la época perfecta para disfrutar de la música al aire libre, y por eso vamos a proponer una pequeña selección de aparatos que pueden ponerle un toque de ritmo a nuestros paseos fuera de casa.

SPORT WALKMAN

Llévatelo donde quieras



Que nadie lo confunda con una cámara de fotos, porque es el walkman de diseño más original que te propone Philips para escuchar música este verano. Tanto su colorido como el de los cascos que trae son de lo más juvenil que se puede encontrar en el mercado, ideal para un miembro activo de la Generación Dreamcast como tú.

Tiene una llamativa pantalla azul y blanca, e incluye radio digital (AM/FM) con diez botones de sintonización directa y 20 presintonías, reloj de cuarzo y un comodísimo modo Autorreverse.

Mod.: ACT6688 **Atención al cliente:** 902 11 33 84

COMPACTO DE SANYO

Tiene de todo, pero sigue siendo portátil

Tiene potencia para despertar a un muerto, aunque nunca está de más recordar que no hay nada que moleste más que el típico hortera de piscina molestando al personal con el volumen a toda pastilla.

Dicho esto, aquí os presentamos lo último de Sanyo en radiocassette con CD, que además incluye un práctico sistema mini-disc. Pese a sus ajustadas dimensiones, sigue garantizando un sonido excelente gracias a un amplificador de 120W con refuerzo de graves Bass Xpander. Como además incluye Autorreverse y también grabación sincronizada de CD con la cinta a alta velocidad, pocas cosas más se le pueden pedir.

Mod.: MDC3100F

Más información: www.sanyo.es

CD PORTÁTIL DE PANASONIC

Tan pequeño, pero tan grande

Su diseño y color de aluminio tienen ese toque cibernético que tanto nos gusta, pero como CD portátil no tiene precio. Panasonic lo ha dotado de todas las funciones más útiles, como una memoria antivibraciones de 40 segundos, un mando a distancia en los casquitos, cierre de seguridad y ecualizador.

Mod.: SE-SX 500 **Más información:** www.panasonic.es

Radio multibanda de Sony

Tu emisora favorita, en tamaño extraplano

Escuchar nuestros propios CDs está muy bien, pero seguro que a muchos de vosotros también os gusta poneros al día de las últimas novedades en el panorama discográfico, o simplemente escuchar por las noches vuestro programa deportivo favorito. Pues precisamente para estos menesteres está pensada esta radio multibanda, que a su diseño súper compacto añade funciones de alta tecnología, como la opción para guardar 99 emisoras.

Mod.: ICF-SW07

Internet: www.sony.es

MP3 Rush, de Philips

Música digital que cabe en el bolsillo

Tiene un tamaño ultracompacto (70mm x 70 mm x 17 mm), pero a pesar de todo con él cualquiera puede llevarse su música digital favorita en el bolsillo del pantalón. Para hacerlo sólo necesitas bajarte de Internet los archivos de música que más te gusten (hay miles de ellos disponibles en la red), o incluso convertir los propios CD de tu colección al formato MP3.

Su diseño, además, es de lo más moderno, resulta tremendamente sencillo de utilizar, y como también es totalmente resistente a los golpes, se perfila como un acompañante ideal para la práctica de casi cualquier deporte con toda la comodidad de las nuevas tecnologías.

Mod.: RUSH SA101

Atención al cliente: 902 11 33 84



FUTBOL

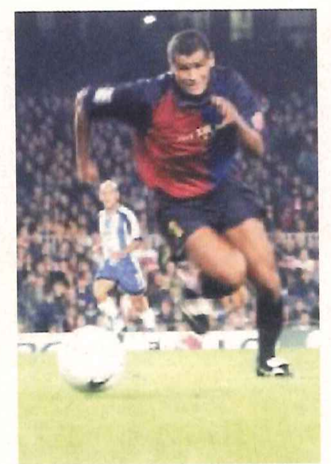
Vuelve la liga de las estrellas

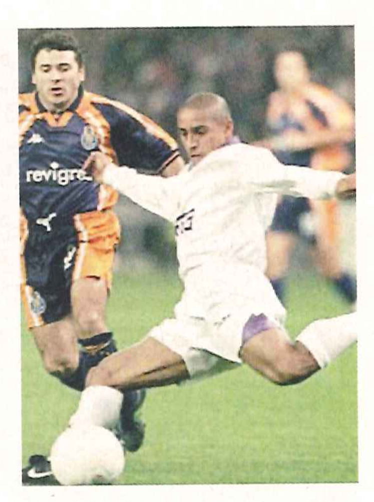
El 10 de Septiembre dará comienzo la Liga 2000-2001, una nueva edición de nuestra liga de las estrellas. Lo más destacable de este inicio de temporada será ver a Figo luciendo la camiseta blanca del Real Madrid, que batió un récord en el mercado de fichajes mundial al pagar nada menos que diez mil millones por él (no tenemos ceros suficientes para escribirlo con números).

Sin embargo, sea cual sea nuestro equipo de toda la vida, este año nuestro corazoncito también estará domingo tras domingo en el Estadio de Riazor, donde el Dépor estrenará un fichaje muy especial para todos los usuarios de Dreamcast: sus jugadores lucirán en las camisetas el nombre de nuestra consola, de la más grande.

Para la primera jornada de liga, destacan dos buenos partidos: Real Madrid-Valencia y Deportivo-Athletic.







CONCIERTOS

M-Clan

Los murcianos M-Clan se ha marcado con "Llamando a la Tierra" uno de los grandes éxitos del verano, y ahora andan recorriendo la geografía española para dar a conocer el resto de canciones de su disco "Usar y tirar". Algunos de sus próximos conciertos van a celebrarse en las siguientes ciudades:



- **Betanzos. 20 de agosto.**
- **Requena. 25 de agosto.**
- **Pozuelo de Alarcón. 5 de sept.**
- **Valdepeñas. 6 de septiembre.**
- **Salamanca. 12 de septiembre.**
- **Baza. 14 de septiembre.**
- **Lorca. 23 de septiembre.**
- **Fraga. 11 de octubre.**

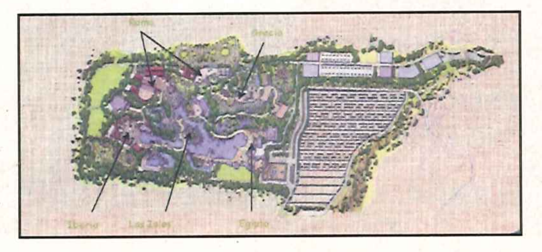
PARQUES DE OCIO

¡Todos a Benidorm!

Los que todavía no os hayáis ido de vacaciones podéis hacer una escapada a Benidorm. Allí, además de disfrutar de sus excelentes (aunque repletas) playas, tenéis que hacer una visita obligada a Terra Mítica, el nuevo parque temático de la costa mediterránea, que se inauguró el pasado 1 de agosto.

El parque tiene cinco zonas dedicadas a las culturas que han dominado el Mediterráneo a lo largo de la historia, y atracciones como "La Gran Caída" o la "Montaña Rusa de Madera", que dicen que es la más grande del mundo.





FESTIVALES

FISC 2000

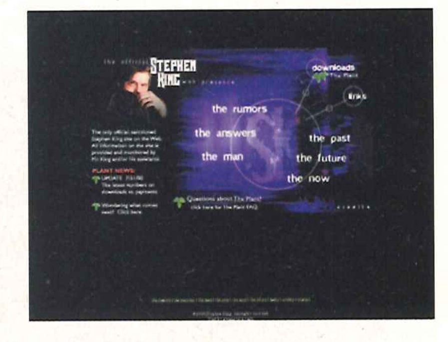
Entre el 1 y el 4 de septiembre se celebrarán las Fiestas de Santa Coloma de Gramanet, con la actuación estelar, el día 1, de Manolo Tena, que vuelve al directo tras una temporada ausente.

Sin embargo, el plato fuerte de las fiestas lo compone el Festival Independent Santa Coloma (FISC 2000), en el que actuarán diversos grupos de rock alternativo: Sex Museum, Sin City Six (ex Pleasure Fuckers), Mondo Fumatore Mastretta, Le Grand David y Mucus. Si vais allí, sabed que lo mejor de todo es que los conciertos son gratis.

E-LIBRO

The Plant, de S. King

No, no se nos ha colado una errata en el encabezamiento. Es que no estamos ante un libro tradicional, sino ante lo que podríamos llamar el primer "E-Libro", porque desde hace unas semanas Stephen King, a través de su página oficial, nos permite descargarnos el primer capítulo de su nueva novela "The Plant", que no ha salido publicada en papel a la manera "tradicional". Descargarla cuesta un dólar y la podéis pagar con cargo a vuestra tarjeta de crédito (o a la de vuestro padre, si le echáis un poco de morro). En unos días será posible bajarse el capítulo II, y seguirá habiendo más capítulos en función del éxito del anterior. Si la gente sigue comprando, S.King seguirá escribiendo. Si no, pondrá fin a la novela.



Página Web: www.stephenking.com

CENTRO MAIL

www.centromail.es



CABLE SCART (EUROCONECTOR) 3.990

CONTROLLER ~~4.990~~ 4.690



JOYSTICK ARCADE STICK ~~8.990~~ 7.990

KEYBOARD ~~4.990~~ 4.690

DREAMCAST + CHUCHU ROCKET! 39.900



MUEBLE DREAM STATION DC/PSX 4.990



VIBRATION PAK ~~3.990~~ 3.790



VISUAL MEMORY ~~4.990~~ 4.490



VOLANTE RACE CONTROLLER ~~10.990~~ 9.990



VOLANTE THRUSTMASTER FERRARI RACING W. ~~13.990~~ 13.490



DEAD OR ALIVE 2 ~~8.990~~ 8.490

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA ~~9.990~~ 9.490



SILVER ~~8.990~~ 8.490

SYDNEY 2000 ~~9.990~~ 9.490

VIRTUA TENNIS ~~8.990~~ 8.490



4 WHEEL THUNDER ~~8.990~~ 8.490

AEROWINGS 2: AIR STRIKE ~~8.990~~ 8.490



BUST-A-MOVE 4 ~~5.990~~ 5.490

CRAZY TAXI ~~8.990~~ 8.490

DRAGON´S BLOOD ~~6.990~~ 6.490

ECCO THE DOLPHIN ~~8.990~~ 8.490



EVOLUTION ~~8.995~~ 8.490

FUR FIGHTERS ~~8.990~~ 8.490



GAUNTLET LEGENDS ~~8.990~~ 8.490



GTA 2 ~~8.990~~ 8.490

JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000 ~~8.990~~ 8.490

MAKEN-X ~~8.990~~ 8.490



MARVEL vs CAPCOM 2 ~~8.990~~ 8.490

MDK 2 ~~8.990~~ 8.490



NBA 2K ~~8.990~~ 7.990

NHL 2K ~~8.990~~ 8.490

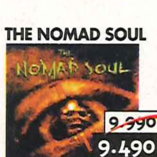
RAYMAN 2 ~~8.995~~ 8.490

ROADSTERS ~~8.990~~ 8.490



SPIRIT OF SPEED 1937 ~~8.990~~ 8.490

STREET FIGHTER III: DOUBLE IMPACT ~~8.990~~ 8.490



SUPER MAGNETIC NEO ~~8.990~~ 8.490



TECH ROMANCER ~~8.990~~ 8.490

THE NOMAD SOUL ~~9.990~~ 9.490

TONY HAWK´S SKATEBOARDING ~~8.990~~ 8.490



TOY STORY 2 ~~9.990~~ 8.490





V-RALLY 2 EXPERT EDITION ~~8.990~~ 8.490



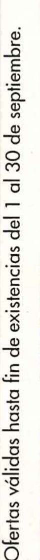
VANISHING POINT ~~8.990~~ 8.490



WACKY RACES ~~8.990~~ 8.490

WORLDWIDE SOCCER 2000 EURO EDITION ~~8.990~~ 8.490

ZOMBIE REVENGE ~~8.990~~ 8.490



Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de septiembre.

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ALICANTE
- **Alicante**
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 NUEVO CENTRO
  - C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- **Badalona**
  - C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
- **Manresa** C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
- **Mataró**
  - C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
  - C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781 NUEVO CENTRO

BURGOS
- **Burgos** C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁCERES
- **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365 NUEVO CENTRO

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
- **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 NUEVO CENTRO

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

HUESCA
- **Huesca** C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G. CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701

LEÓN
- **León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
  - C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
- **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
- **Segovia** C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
  - C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



QUE NO TE FALTE NINGUNO

COLECCIONA LA REVISTA OFICIAL DESDE EL NÚMERO 1



Nº4 ABRIL

SOUL REAVER. Primer contacto: Resident Evil Code: Veronica. Especial juegos de coches: V-Rally 2, Sega GT, MSR y Spirit of Speed. Guías y Trucos: Crazy Taxi, Shadow Man y Zombie Revenge.

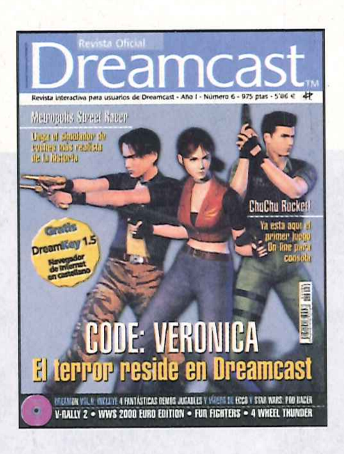
CD: Demos jugables: Slave Zero y MDK2. **Vídeos:** Soul Reaver, MSR, 4 Wheel Thunder, Wild Metal...



Nº5 MAYO

V-RALLY 2. Aventuras de acción: Tomb Raider IV, Soul Reaver y Resident Evil 2. Reportajes: Juegos On-line y Tokyo Game Show. Guías y Trucos: Rayman 2 y Shadow Man.

CD: JUEGO COMPLETO GRATIS: Sega Swirl. Demos jugables: Soul Reaver y Rayman 2. **Vídeos:** V-Rally 2, Jojo´s Bizarre Adventure...



Nº6 JUNIO

RE CODE: VERONICA. Previews: Metropolis Street Racer, Tony Hawk´s Skateboarding. Novedades: ChuChu Rocket!, Ecco the Dolphin. Reportajes: Black & White, Juegos de Rol.

CD: Demos jugables: V-Rally 2, WWS 2000, Fur Fighters, 4 Wheel Thunder. **Vídeos:** Ecco y Stars Wars.

CD 2: DreamKey 1.5



Nº7 JULIO

SILVER. Novedades: RE Code: Veronica, V-Rally 2, Marvel vs Capcom 2. Reportaje: todas las novedades que se presentaron en el E3. Guías y trucos: Tomb Raider IV y ChuChu Rocket!

CD: **Demos jugables:** Tony Hawk´s Skateboarding y Silver. Dreamarena Tour **Vídeos:** Wacky Races, Dead or Alive 2.



Nº8 AGOSTO

DEAD OR ALIVE 2. Novedades: Tony Hawk´s Skateboarding, Fur Fighters. Previews: Virtua Tennis, Space Channel 5. Reportaje: F355 Challenge y Vanishing Point. Guía completa: RE Code: Veronica.

CD: **Demos jugables:** Wacky Races, Super Magnetic Neo, Toy Commander. **Vídeos:** Virtua Tennis, Space Channel 5, Marvel vs Capcom 2 y NHL 2000.

SI QUIERES TENER TUS REVISTAS Y CDs DREAMCAST PERFECTAMENTE ORDENADOS

¡PIDE LOS ARCHIVADORES!



ARCHIVADOR CDs
750 PTAS.

ARCH. REVISTAS
950 PTAS.

OFERTA ESPECIAL
ARCH. REVISTAS + ARCHIVADOR CDs
1.500 PTAS.

Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al 902 12 04 47, o por e-mail a: suscripcion@hobbypress.es

Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.

RECIBE EN CASA LA REVISTA OFICIAL DREAMCAST

Suscríbete

un año a Revista Oficial Dreamcast™

y consigue un **25% de descuento**

12 números

~~11.700~~

por sólo 8.775 Ptas.

ahorrate casi 3.000 Ptas.

Y además

- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en tu casa.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- **Por correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- **Por teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- **Por fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- **Por correo electrónico:** en la dirección e-mail: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO